

PROJECT EDEN, POOL OF RADIANCE, CODENAME OUTBREAK, FI 2001, PATRICIA II, STRONGHOLD, ZOO TYCOON

576

KByte

A PC JÁTEKÖRÜLTEK MAGAZINJA

S.W.I.N.E.
exkluzív bemutató



THRONE OF DARKNESS

魔

KI AZ A KUROSAWA?

Ára: 796,- Ft

2001. NOVEMBER #127

Hírek

KByte

Konzol

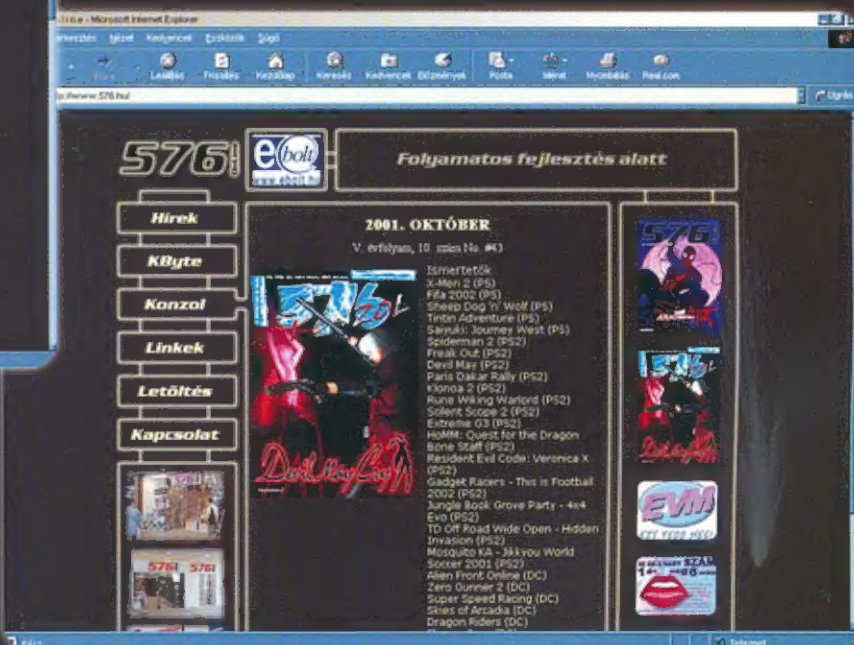
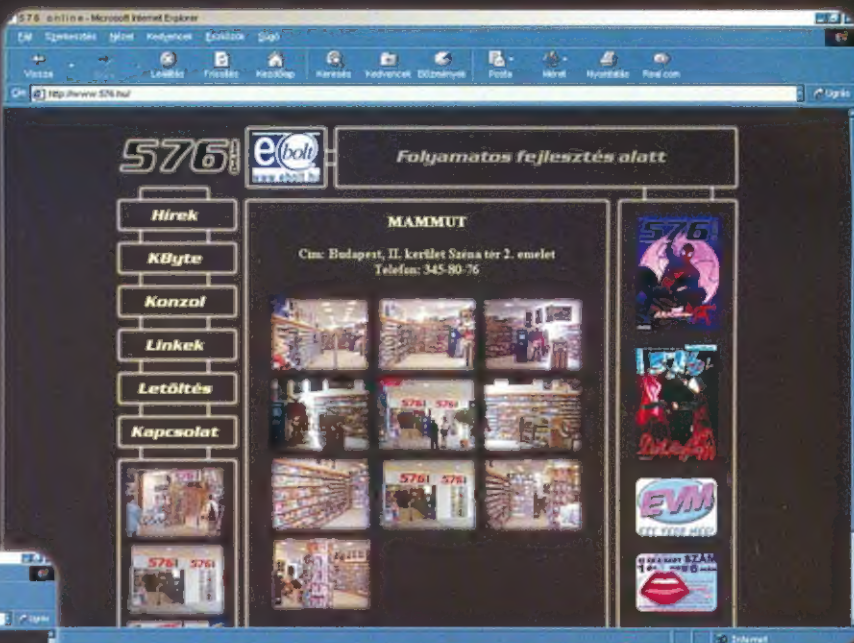
Linkek

Letöltés

Kapcsolat

576

Online



www.576.hu

1944 Across the Rhine	3 koponya	Addiction Pinball	Admiral Sea Battles	Airport Inc.	Apache Longbow	Army Men	Army Men in Space	Atomic Bomberman	Ballpark
Broken Sword	Broken Sword II	Castrol Honda Superbike	Civilization	Captain Claw	Colin McRae Rally	Colonization	Comanche vs. Hókum	Dark Colony	Deathtrap Dungeon
Eastern Front	EF 2000	F22 Air Dominance	F/A-18 Korea	Fighting Force	Flight Unlimited II	Fly!	Fly Fishing	Ford Racing	Go Kart Racing
Grand Theft Auto	Grand Theft Auto 2	Grand Touring	Heroes of M&M II	Hidden & Dangerous	House of the Dead	Int. Rally Cham.	KO Boxing	Micro Machines III	MIG Alley
Might & Magic VI	Might & Magic VII	Mobil 1 Rally	Montezuma's Return	Mortal Kombat 4	Myth: The Fallen Lords	Panzer Dragon	Pro Pinball	Railroad Tycoon II	Red Gzard
Resident Evil 2	Requiem	Revenant	Screamer Rally	Search & Rescue	Sega Rally 2	Sega WW Soccer	Small Soldiers	Sonic Racer	Soul Reaver
Spec Ops	Spec Ops 2	Toca Tourin Car Champ.	Tomb Raider	Tomb Raider 2	Toonstruck	Touché	UFO Enemy Unknown	Vegas Games 200	Virtua Cop 2
Virtua Fighter	Viva Football	Warcraft					Western Front	World League Soccer	Worms United
Commandos	Cutthroats	Flying Corps Gold					Gangsters	Thief	

Úgy vélem, e havi bevezetőnk első sora minden vérbeli PC játékkörült szívét megdobogtatja: nagyon olybá tűnik, hogy a karácsony előtti játékdömping az idén a vártnál is korábban kezdődött el.

Alig egy hónappal ezelőtt még panaszkodtam, hogy minden anyag az utolsó pillanatban szakadt a nyakunkba, és örült rohanás közepette sikerült csak időben befejeznünk a magazin októberi számát.

A helyzet novemberre gyökeresen megváltozott: sorra jöttek az ígéretesnél ígéretesebb címek, a várva várt játékok, és jönnek még most is, amikor kénytelen-kelletlen már le kellett zárunk az aktuális számot. Már most annyi anyag van a szerkesztőség polcain, amivel megtölthetnénk a karácsonyi KByte-ot, és csak jönnek, csak jönnek — ilyenkor tűnik igazán kevésnek az újság vége felé leledző „következő havi ajánló”, és remélem, nem árulok el nagy titkot, ha fellebbentek még néhány igencsak vonzó címet a decemberi tartalomról: Civilization III, 4X4 Evolution 2, Rally Trophy, Empire Earth... És hol van még a decemberi lapzártá...!

De hogy egy kicsit aktuálisabb hangot üssünk meg: e számunk is bővelkedik a jobbnál jobb ingyencségeken. A nagyon-nagyon beharangozott, gyanús-titkos Eidos sikervárományos e havi kedvencünké avanszált, jöhet, erős holtverseny volt közte, és a többi igazán nívós cucc között. GyZ alaposan kielemezte a témát, és olyan belemerülten ecsetelgette nekünk a progi finomságait, hogy még a cipője talpát is sikerült odakapátnia a szerkesztőség bőhőm cserépkályhájára. Megjött végre a nagy klasszikus, a Pool of Radiance folytatása is, mely a vártnál jócskán visszafogottabb reakciókat váltott ki belőlünk. Némi kárpótlást jelentett a várostromokra kihegyezett Stronghold, és az überjapán Throne of Darkness — de igazándiból csak a Zoo Tycoon láttán esett le az állunk.

Mindezt csak tetézte az, hogy egy szép, derűs napon a Stormregion fejlesztőgárda egyik oszlopos tagja megkeresett minket, lenne-e kedvünk nagy hirtelen letesztelni a már nagyon várt S.W.I.N.E.-t. Mi persze egyből rájuk szabadítottuk Balage-t, aki azóta oda is költözött hozzájuk, lévén az egész csapatot ismeri homályba vesző gyermekora óta. Szóval van interjú, meg exkluzivitás, meg nagy nyaralásjáték is, és csak annyit fűzhetek hozzá: tényleg le a kalappal a magyar srácok előtt. Sportrajongók se aggódjanak, a múlt hónapban bemutatásra került FA Premier League Manager legnagyobb riválisa, a Championship Manager idei kiadása is menetrendszerűen befutott, de ha még ez sem lenne elég, akkor nekik javasolom az F1 2001-et, kikapcsolódás gyanánt. Egy új rovat is született, amely talán állandósul is, bár a dolog ezen része sokkal inkább múlik a hazai disztribútorokon, mint rajtunk: a Lokalizált Játékok címen futó rovat a „magyarított” gamekkal foglalkozik — e számunkban egy kisebb csokorra valót sikerült kielemeznünk belőlük. Ne feledkezzünk meg a Virgin hányattatott sorsú Codename Outbreakjéről sem, vagy a vártnál gyengébbre sikerült Evil Twinről sem — de itt figyel a régi-régi klasszikus, a Patrician második epizódjának elképesztő mélységekre merülő ismertetője is.

Más.

Úgy látszik, kedves levélírogató olvasóink is kezdik megemberelni magukat végre: rengeteg emilt kaptunk. E havi Csevegőnk mégis valamelyest rendellenesre sikerült — megpróbáltam ugyanis néhány olyan levelet kiemelni, amelyek tartalmukban, vagy mondandójukban érdekesebbek lehetnek a számotokra. Van közte anyázás is, meg dicséret is, de még így sem érte be annyi, amennyit szerettem volna.

Sebaj, majd jövő hónapban!

Rengeteg válasz érkezett a Commandos 2 játékra is — aki kimaradt a nyereményosztásból, az se izguljon, mert most aztán akad megpályázni való bőven.

Szóval ti csak dőljétek hátra, olvassatok, emilezzetek, küldjétek a válaszatokat, és ki tudja, talán karácsonyra a ti fátok alatt is ott figyel majd egy S.W.I.N.E. CD. De ha nem is, egy 576 KByte biztosan.

Varga Balázs

Előző havi nyereményjátékaink nyertesei:

Commandos 2 posztert nyertek: Bredán Máté (Budapest), Farkas Gábor (Szekszárd), Ladányi Ákos (Gyula), Jancsó Balázs (Pásztó), Elek Zoltán (Pólgár), Gyöngyösi Nándor (Peremarton), Balogh József (Gesztérd), Forró Ádám (Komárom), Récz Attila (Szombathely), Kincsem Dávid (Kazincbarcika)

Commandos 2 PC-CDROM-ot nyert: Veréb Szabolcs (Nyíregyháza)

Nyereményeiket postán küldjük!

**2001.
november**

Bevezető 2

Tartalom 2

HÍREK, ELŐZETESEK

Hírek 4

Heroes of Might & Magic IV 10

Arx Fatalis 12

Duality 14

ISMERTETŐK

Project Eden 16

Evil Twin 22

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor 26



STRONGHOLD

40

30

SWINE

ZOO TYCOON

66

TARTALOM

S.W.I.N.E.

Codename Outbreak

Stronghold

Throne of Darkness

Druuna: Morbus Gravis

World War 3: Black Gold

Real War

Patrician 2

Monopoly Tycoon

Moon Tycoon

Zoo Tycoon

Championship Manager Season 2001/2002

F1 2001

30

36

40

44

52

56

60

62

64

65

66

68

70

CHEATEK, EGYEBEK

Lokalizált Játékok

74

Kult Játékok: The Incredible Machine

76

Visszatekintő

78

Cinkelt lapok

82

Hardver Teszt: Titan processzorhűtők

84

HardWARE

86

SzösszeNET

88

A hónap dumája

90

A hónap bukása: Hot Wheels Mechanix

91

Csevegő

92

Decemberi ajánló

96

Toplisták

96

POOL OF RADIANCE



26

F1 2001



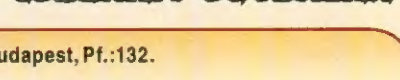
70

PROJECT EDEN



16

CODENAME OUTBREAK



36

Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.

576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Szerkeszti: 576 Team

Layout: Varga Balázs vargab@576.hu

Tördelés: Soltész Tamás

Levilágítás: Recent Kft. Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132

egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges!

NEWS FRONT GOLD

EUROPA UNIVERSALIS 2 Ubisoft/Paradox Entertainment www.europa-universalis.com/eu2.asp

Nemrégiben egész meglepő sikerrel kavarta fel a PC-s játékpiacon csendes állóvízét egy Europa Universalis nevezetű RTS: komplexitásával, kiforrottságával kiemelt helyet vívott ki magának a rajongók szívében (tényleg nem azért mondom, de épp ezen számunkban írunk a játék lokalizált változatáról). Mi hát a következő lépés egy ilyen esetben? Természetesen készítsünk folytatást! Vegyük például a Jeanne D'Arc és Napoleon közti időszakot (a fő kampány 1419-1820-ig tart); javítsunk a diplomácia, kereskedelem, hadviselés rendszerén; fejlesszük a grafikát (ezúttal akár 1280x1024-ben is nyomhatjuk), a zenét, a hangokat, a kezelést. Növeljük tovább az eddig is nagy számokat (azt szeretik a népek!): 180 választható ország, 120 új provincia — köztük olyan újdonságok, mint Kína, Zimbabwe, vagy a Cherokee törzsek területe (!) —, sőt, adjuk a játékos kezébe az eszközöket, hogy saját maga tervezhesse meg országát és a vidéket. Ahogy láthatjuk, a fejlesztők tényleg kitesznek magukért... Naggyon impresszív!

Megjelenés: 2002. Q1



MUTANT CHRONICLES: WARZONE ONLINE Paradox Entertainment warzone.paradoxplaza.com



játékmenetre. Szakadó esőben a nehéz egységek lassabban mozognak, ködben csökken a látótávolság, ésatöbbi. A full 3D-s játék alapjául egy saját fejlesztésű engine, a Valpurgius szolgál, segítségével még a táj felszínét is deformálhatjuk harc közben.

A Warzone Online-t egyszerre fejlesztik X-Boxra és PC-re, de tervezik a PS2 verzió elkészítését is.

Megjelenés: 2002. Q1

Na, ha valaki nem tudná, a Mutant Chronicles eredetileg egy táblás játék: nagyjából annyit elég tudni róla, hogy a messzi jövőben játszódik, amikor is az emberi faj, és a Setét Légiónak globális háborújukat.

Mint neve is mutatja, a Warzone csak és kizárólag multiplayer játékmódra kiélezve készül: afféle 3D RTS, akció és taktika kombinációja. A képeket elnézve a látvány már most lenyűgöző — nem is beszélve arról, hogy lesz itt mindenféle dinamikus időjárás: eső, hó, köd, vihar, villámlás, amik jelentős kihatással lesznek a

THE UNDERWORLD: CRIME DOES PAY Phoenix Entertainment www.underworldgame.com

A bűnözéssel foglalkozó játékok mindig is kitüntetett figyelmet érdemeltek ki nálam — talán azért, mert elég zűrös környéken nőttem fel, hahaha... Már a címe is mutatja, hogy az Underworldben bizony nem kis helyes tapsi-hapik terelgetésével kell foglalatostkodnunk: sokkal inkább maroknyi bűnbandánk hatalmas bünszervezetté való fejlesztése lesz a feladat ebben a 3D RTS, RPG, FPS kombinációban. Az Underworldben a bűnözés minden formája helyet kapott: lopás, gyilkosság, rablás egyaránt a feladatunk lesz, ugyanakkor hatalmunk növekedésével miránk hárul alfőnökeink kinevezése, kiképzése, skilljeik, képzettségük, fegyvereik, fel-



szereléseik kiválasztása is.

Ugyanakkor gondot kell fordítanunk bandák menedzselésére is: utasíthatjuk csapatunkat, hogy kikélmelje a rivális bandákat, vagy akár arra is, hogy valamilyen legális fedőtevékenységbe kezdjenek. De még ezen feladatok ellátása közepette is bármikor átválthatunk 3rd person nézetbe, és máris az utcán találhatjuk magunkat: és lehetünk bármilyen nagy főnökök, a



lehetőség mindig adott, hogy mi végezzük ki a rivális banda fejét ☺ A játék site-ján oldalon át vesézik ki a számtalan lehetőséget, amit ez a játék kínál nekünk: és azt kell mondjam, az Underworld igen jó eséllyel bír arra, hogy némileg megreformálja a játékpiacon.

Megjelenés: 2002.



THE TROMA PROJECT

Zuxxez Entertainment/Nekrosoft
www.zuxxez.com

15 hónap fejlesztés után hamarosan kész a világ első un-PC PC játéka — mondja a Troma Project reklámszövege.

Magyarázat következik: un-PC = politikailag NEM korrekt; PC = Személyi számítógép. Hm.

Valami számomra is rejtélyes okból kifolyólag nem igazán sikerült tisztáznom a Troma univerzum mibenlétét (ez afféle média örület, asszem, de akit komolyabban érdekel, az nézze meg a www.troma.com-ot), egy

azonban biztos: a beavatottak számára a Troma egyet jelent a szex, erőszak, bűnözés szentháromsággal — elég, ha csak a játék három főbb karakterének nevét vesszük alapul: a Toxikus Bosszúálló, Bullimia, és Kabukiman örmeister. Épp a fentebb leírtaknak köszönhető,



CALL SIGN: CHARLIE
 Outsider Development
www.outsiderdevelopment.sk/

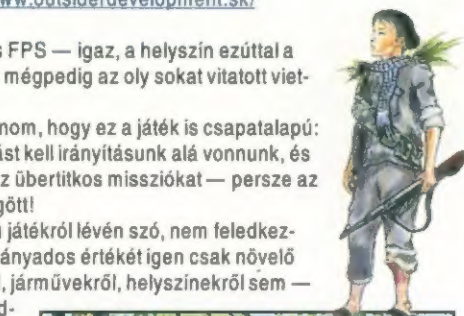
Lám, egy újabb háborús FPS — igaz, a helyszín ezúttal a viszonylagos közelmúlt, mégpedig az oly sokat vitatott vietnámi háború.

Szinte már le sem kell írnom, hogy ez a játék is csapatalapú: egy maroknyi zöldsapkást kell irányításunk alá vonnunk, és körükben véghezvinni az übertútkos missziókat — persze az ellenséges vonalak mögött!

Történelmi vonatkozású játékról lévén szó, nem feledkezhetünk meg a realitási hányados értékét igen csak növelő korhű fegyverarzenálról, járművekről, helyszínekről sem — a Call Sign: Charlie mind-

ezekben bővelkedik. A készítőik saját fejlesztésű, GeForce 3-ra optimalizált engine-je gondoskodik mindezek megjelenítéséről, így olyan ficsórókra is számíthatunk, mint a fotorealistikus, nagyfelbontású textúrák, hatalmas bejárható terek, valósidejű árnyékok, dinamikus fények, bumpmapping, multitextúrázás, textúratömörítés, materiális effektek, dinamikusan változó égbolt (!), és még sorolhatnám, de nem teszem. Szóval nagyon szép lesz — de hogy milyen lesz a játék maga? Az csak nagyon sokára fog kiderülni.

Megjelenés: 2003. Q2



hogy a német hatóságok (leginkább az USK) már jó ideje huzavonáznak a kiadóval: csökkentse a brutalitást és az obszcenitást ebben a 7 fejezetre, és fejezetenként több mint tíz 10 küldetésre épülő, körökre osztott stratégiában. A végső megoldást három különböző verzió (más-más durvasági szinttel) jelentette, melyeket három különböző cég disztributál.

Már csak a felhajtás miatt is érdemes lesz egy próbát tennünk a Troma Projecttel, de van itt még egy pár húzóerő: az átvezető animokban



olyan személyiségek fordulnak elő, mint a Motörheades Lemmy, vagy a SouthPark készítői, a játék zenéjét pedig olyan neves metál bandák szerezték, mint a Nevemore, vagy a Loose Nuts. Kíváncsiságunk határtalan.

Megjelenés: 2001. Q4

BEACH LIFE
 Eidos/Deep Red
www.eidos.com

Se szeri, se száma a különböző gazdasági folyamatok, egységek, szférák szimulálásának — elég, ha csak a közelmúlt kínálatára vetünk egy röpke pillantást: Fast Food Tycoon, Ski Resort Tycoon, Rockmanager, vagy az épp e számunkban bemutatásra kerülő Zoo Tycoon, Moon Tycoon, Monopoly Tycoon.

A Deep Red csapata egy mindezidáig kiaknázatlan terület szimulálására épülő program fejlesztésén dolgozik, melynek témája: a hálidél! Adott egy egzotikus, minden-turista-álma üdülőhely — és persze a mi feladatunk lesz felvirágoztatni.

Erre rengeteg eszköz és lehetőség rendelkezésünkre is áll majd: szállodák, bárók, klubok, partik és vízi sportok — hadd ne soroljam tovább.

Sikeres ténykedésünk esetén afféle Simses románcok köthetnek, de olyan problémákkal is szembekerülhetünk, mint a természeti csapások, az ételmérgezés, vagy a szünyogok hada. Szóval Tycoon, Theme rajongók: irány Ibiza — homok, napfény, monokini csajok, kóla, ropi, jó hangulat.

Megjelenés: 2002. nyár





ATMA: THE MYTHIC LIGHT OF INDIA

4D Games

www.4dgames.com

Manapság nagy divat egy-egy nagyobb sikert elkönyvelt játék engine-jét licenszelve belefogni újabb programok fejlesztésébe. A végeredmény a legtöbb esetben nem is más, mint az adott grafikai motor eredeti tulajdonosának klónja — persze mint mindig, ez alól is van kivétel, lásd a Quake 3 engine-t használó American McGee's Alice-t.

Ezen tendenciát üdvözlendő az Iowa-i illetőségű Vinyak 4D Games meg-

vásárolta az Epic Unreal Warfare motorját, és belekezdett a sejtelmes című Atma: The Mythic Light of India fejlesztésébe.

Az Atma az ősi, mitikus ködbe burkolózó Indiába repít vissza minket — de az Unreal engine jelenléte ne tévesszen meg



senkit: a készítőik bevallásuk szerint a Myst sorozat által lefektetett műfaji sajátosságok nyomdokain kívánnak haladni. Pörgő akció helyett inkább az agysejteket próbára tevő feladványok, rejtvények lesznek a főbb jellemzők. És persze az igen impreszív látvány, hiszen az FPS-ekre oly jellemző gyors játékmenet hiányában az engine nincs leterhelve, így adott a lehetőség a karakterek, environmentek részletesebb, nagyobb



poligonszámú kivitelezésére — ajakszinkronizáció, hatalmasterek, miazmás.

A fejlesztés jelenlegi állása szerint az Atma akár fél éven belül világot is láthatna — amennyiben minél előbb sikerül kiadót találni.

Megjelenés: 2002. Q2

CHROME

Techland

www.techlandsoft.com

A lengyel illetőségű Techland Software neve minden bizonnyal ismerős lehet azoknak, akik gyűjteményükben tudhatják a Crime Cities nevű opuszt.

A maréknyi csapat ezúttal egy FPS fejlesztésébe vágta a fejszéjét: a Chrome egy távoli csillagrendszer kolonizált planétáin játszódik, ahol is egy csillagközi fejtáncos bőrébe bújva kell ténykednünk. A mostanában oly divatos lopakodós, sniperkedős alapokra épülő játékban a Deus Ex-hez hasonlatos skillrendszerben fejlődik majd hősünk.

A fejlesztők 10 különböző helyszín prezentálását tervezik, úgymint: esőerdő, futurisztikus katonai bázisok, bányák, űrállomások, holdfelszín, stb.

A Techlandos srácok esküsznek, hogy eddig soha nem látott karakter-, és járműfizika, nyílt terek, realisztikus effektek lesznek a Chrome ficsőrei, de számíthatunk afféle cyberpontos implantátumokra is, sőt: állítólag egy nagyon-nagyon forradalmi multiplayer mód is lesz.

És természetesen fegyverek és felszerelések egész gamadája vár majd ránk, ahogy az már lenni szokott. Az, hogy az EON a Crime Cities után bevállalja-e a program publikálását, egyelőre kérdéses.

Megjelenés: 2002. tavasz



CHASER

Fishtank Interactive/Cauldron

www.fishtankgames.de

Jóllehet, a Chaser szerepelt már ECTS híreink soraiban, ám végre napvilágot láttak az első in-game screenshotok — ezen esemény alkalmából prezentáljuk nektek újfent ezt a felettebb ígéretes játékot. Ha valaki esetleg nem emlékezne: a Chaser egy FPS, mégpedig az a fajta, amelyik az agyatlan akció helyett a feladványok, lopakodás, és izgalmas történetvezetés előnyeire alapoz. Afféle science fiction kém-történet: főhősünk egy baleset folytán elveszti

emlékeit, majd amikor egyre forróbbá válik lába alatt a talaj, úgy dönt, ideje utánanézni, miért is akarja a világ majd minden rendvédelmi szerve (na meg persze az alvilág szervezetei is) tálcán látni a fejét.

Azt már eddig is tudtuk, hogy a prezentáció nem mindennapi lesz, hiszen a korai screenshotok, és a technikai demó igen meggyőző volt — de hogy mindezt a játék folyamán is vissza tudják-e adni?

Hát kérem — MOST tessék idepislantani néhányat a képekre —, a válaszem: igen!

Megjelenés: 2002. Q4





THE DRUID KING

Haemimont Games

www.haemimont.com/druidking/

A Haemimont Games neve ismerős lehet mindazok számára, akik játszottak a Tzar: The Burden of the Crown című 1999-ben megjelent RTS-sel. Az ő nevük fémjelzi a hamarosan megjelenésre kerülő The Druid King munkacímét viselő játékot is.

A The Druid King szakítani igyekszik a hagyományos RTS szokásokkal: a készítő megpróbálja minél több kaland és szerepjáték elemmel megtölteni a programot, és elvonatoztatni az egy map-egy küldetés irratlan szabállyal.

Lássuk, mi is teheti hát vonzóvá szá-



munkra a The Druid Kinget: először is a hatalmas, bejárható világ, ahol tetszésünk szerint navigálhatunk a térképek között; hősök által kommandírozott hadseregek; áldozati mágia (finom!); gyönyörű és részletes megjelenítés (akár 100.000 pixel, 5.000 egység egyetlen mapen), és persze pályaszerkesztő.

RTS rajongóknak, és a kelta mondavilág iránt érdeklődőknek szigorúan kötelező darab — lesz. Hamarosan.

Megjelenés: 2002. Q1



BATTLEFIELD 1942

Electronic Arts/Digital Illusions

www.dice.se



Emlékeztek még a Codename Eagle nevezetű, II. Világháborús FPS-re? Nos, az említett játékot elkövető svéd fejlesztőcsapat ezúttal sem képes elszakadni kedvenc témájától: így a Battlefield 1942 sem más, mint egy világháborús Firts Person Shooter.

A Digital Illusion is beáll a sorba, olybá tűnik: hiszen a koncepció szerint a játék egy multiplayer központú, csapatjátékra épülő (és persze járműveket felvonultató) anyagnak ígérkezik, a la Counter-Strike. Azért lesz egyjátékos mód is, ahol négy fő helyszínen

(Csendes-Óceáni hadszíntér, Kelet-, és Nyugat-Európa, Észak-Afrika), brit, amerikai, orosz, német, illetőleg japán mundurban küzdheti végig magát az egyszeri jüzer Sztálingrádtól Iwo Jimaig.

Operation Flashpoint rajongók számára nagyon impresszív lehet a játékban vezethető járművek száma: 3 különböző repülő, 5 féle hajó, tankok, dzsippek — összesen 32 járgányba pattanhatunk majd be.

Jóllehet, a program már alpha állapotban leledzik, a fejlesztők nem akarják elsietni a megjelenést, így jövő tavaszig még polírozzák egy kicsit.

Megjelenés: 2002. tavasz

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Take 2 Interactive/Croteam

www.croteam.com

A majd' egy éve megjelent Serious Samet sokan azért szerették annyira, mert újra életet leheltek az ős-Doom életérzésbe: csak menni előre, nem törődni semmivel, és széttrancsírozni minden utunkba kerülő szörnyarmadát.

Sokan meg épp ezért nem szerették.

Elég az hozzá, hogy a Croteam továbbra sem pihen, és keményen dolgoznak, hogy Sam Stone legújabb kalandja még az idén a boltok polcaira kerülhessen.

A játék alapjaiban mit sem változik, leginkább olyan módosításokról van szó, amelyek az engine fejlesztésének köszönhetőek:



nagyobb interaktivitással bíró környezet, az egyiptomi terep lecserélése illetve bővítése: az új helyszínek között lesz például azték hangulatot árasztó terep fűvel, fával, épületekkel, külső-belső helyszínekkel egyaránt. Kapunk három új fegyvert (láncfűrész, lángszóró, és még egy, de az titok) és hét új ellenfelet is, valamint egy új deathmatch játékmódot a 12 single-player küldetés mellé.

A készítő esküdnek, hogy az új epizód is tömve lesz easter egg-ekkel (ez a különböző programokban elrejtett poénok neve) — nos, aki mit sem áhít jobban, mint egy saját kis mézszárszékét a monitorja képernyőjére, az készüljön!

Megjelenés: 2001. Q4





TOCA RACE DRIVER Codemasters

www.codemasters.com/racedriver

A Codemasters újra előveszi a Colin McRae melletti másik ütős autós címét, a TOCA-t: szokás szerint minden javítanak egy kicsit — jobb vezetési élmény, fejlesztett mesterséges intelligencia, és egy vadonat új fizikai szisztéma. Ez a FEM — Finite Element Modelling sérülési rendszer, amely szimulálja az autók struktúrájának deformációját, kiszámolja, hogy ütközés esetén kívül-belül mennyire károsodjon járművünk, csavarodjon, törjön-e a kaszní; ez a rendszer mindezekig még nem került bemutatásra, de állítólag nagyon valóságosá teszi a karambolokat.



A Colin legújabb epizódjához hasonlóan nagy hangsúlyt fektetnek a karrier építésének személyessé tételére, ezzel is növelve a játék atmoszféráját — Ryan McKane pilóta bőrébe bújva építhetjük karrierünket a tesztpilótai poszttól potenciális világbajnokig.

A fejlesztők keményen dolgoznak azon is, hogy a TOCA hanghatásai a lehető legrealisztikusabbak legyenek: e célból egy akusztikailag speciálisan kialakított stúdióban vették fel a különböző autók motorhangjait — szóval, hogy stílszerűek maradjunk: a TOCA Race Driver „harapni” fog.

Megjelenés: 2002. június

QUAKE 4

Activision/id Software

www.idsoftware.com

Nem kamu, nem kacsa — az Activision hivatalosan is bejelentette, hogy ezúttal is védőszárnyai alá veszi az id Software legújabb Quake opuszát, amely a rendkívül meglepő és frappáns Quake 4 címet viseli. Túl sok információ mindazonáltal most sem került nyilvánosságra: annyit azért lehet tudni, hogy a fejlesztésben



szervesen részt vesz a Raven Software, akinek többek közt a Star Trek: Elite Force-ot és a Soldier of Fortune-t is köszönhetjük, és a program a legújabb fejlesztésű id Software engine-t, az új Doom 3 motort használja majd.

A készítőik leginkább a Quake 2 oly népszerű hangulatát, filmingjét szeretnék visszaidézni — ennek megfelelően erős hangsúlyt fektetnek a single player mód dominanciájára, és afféle Matrix-szerű effekteket is terveznek.

A megjelenés totálisan bizonytalan, hiszen még maga az engine sincs teljesen kész, így képek sajnos még nincsenek, de álljon itt egy igen barátságos figura — csak hogy egy kicsit megidézzük a játék majdani hangulatát.

Stroggs rula!

Megjelenés: majd valamikor...

FALCONE: INTO THE MAELSTROM Virgin/Darkworks

www.vie.co.uk

Már régebben is irigykedve néztem a Maelstrom készültéről szóló híreket: az „új generációs FPS arcade action”-ként titulált játék ugyanis mindezekig úgy tűnt, elkerüli a PC piacot, és csak az új generációs konzolokra jelenik meg. Ám megtört a jég, és ezúttal mi sem maradunk ki az áldásból. Lássuk:

A játék során ürkalózként kell tevékenykednünk: de nem elég azonban légi harcban elfogni a kereskedőhajókat — ha egyszer a fedélzeten vagyunk, ott már bizony test-test ellen kell legyőzni az ellenállást! Mint látható tehát, a Maelstrom a spaceshooterek és az FPS-ek előnyeit igyekszik ötvözni, némi RPG fűszerezéssel, hiszen csapattagjaink speci-



zálódnak, így ki hackerként, ki robbantási szakértőként tevékenykedik a minél nagyobb zsákmány megszerzésének érdekében.

A játék 20 egyjátékos küldetést kínál: a sztorira nem lesz panasz, hiszen a Judge Dredd képregény írója, Robbie Morrison neve fémjelzi azt.

Lesz 5 multi térkép is, hiszen ez azért manapság elengedhetetlen. A látványra sem mondhatunk rosszat, hiszen a legújabb

Unreal engine, az Unreal Warfare gondoskodik a megjelenítésről,

a karakterek dizájnját pedig egy igen hozzáértő emberre, a

Batman és a Judge Dredd rajzolójára, Jim Murray-re bízta. Nem semmi...

Megjelenés: 2002.



WARLORDS BATTLECRY 2 Ubisoft/Srategic Studies Group www.ssg.com.au/wbc2/



A fenti címben leledző „2”-es szám ne tévesszen meg senkit: hisz minden valamire való stratégia rajongó jól tudja, hogy a Warlords sorozat indulása bizony jóval a Battlecry megjelenése előtt keltezhető. Mégis a Battlecry volt az, amely haladván a korral, jóval fejlet-

tebb grafikával, és folytonos, nem körökre osztott játékmennel örvendeztetett meg minket (az már más kérdés, hogy a 2D megjelenítés ekkoriban már szintén túlhaladottnak volt nevezhető). Immáron javában folyik a folytatás fejlesztése is, mely meglepő: Warlords Battlecry 2 néven.

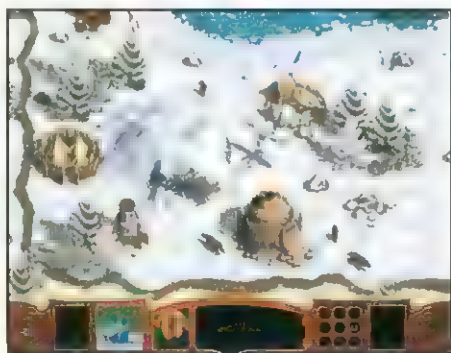
És hogy mi újat nyújt ez nekünk? Lássuk csak: immáron full 3D-ben renderelt terep, 12 választható nép (természetesen más-más technológiával és épületekkel, egységekkel), több mint 100 varázslat a tűzalapúaktól a nekromanciáig, mintegy 140 különböző fantasy egység.

Az egységek tapasztalati pontokat gyűjtenek, a nyersanyag gyűjtögetést pedig némileg háttérbe szorítják a harc kedvéért, és még sorolhatnám.

Természetesen nem feledkezhetünk meg a Warlordsra oly jellemző

hősökről sem: 12 választható hős-faj, 20 hős-osztály, összesen 100 varázslat és spéci képesség — meg ami vele jár... és újdonságként megjelennek a titánok is, akik afféle harc közben megidézhető istenszerű teremtmények.

Megjelenés: 2002. Q1



SEA DOGS 2 Bethesda Softworks/Akella www.akella.com/seadogs2

Minden bizonnyal sokan emlékeznek még a nem is olyan régen megjelent Sea Dogsra: ez afféle kalóz-szimulátor volt, amelyben egy feltörekvő fiatal tengerész bőrbe bújva kellett majdani tengeri ördög ázsionkat kiépitni.

Jóllehet, a Sea Dogs nem aratott elsőpró sikert, az Akella programozói még mindig látnak fantáziát a témában: így már készül is a folytatás, melyre nem áttolták már előzetesen is ráaggatni az RPG-3D akció műfaj jelzőt.

A játék sztorija nem kapcsolódik közvetlenül az előző részhez, de egyes karakterek itt is megjelennek majd. A legfontosabb változás azonban az, hogy karakterünk ezúttal tényleg ott köthet ki és szállhat partra, ahol csak akar — megkötések nélkül, valamint a játék állítólagos quest-generátora, amely az újrajátszhatósági százalékot igyekszik növelni: magyarul questjeink nem az előre megírt plot (figyeltek?) szerint kerülnek utunkba, hanem mintegy véletlenszerűen, és nem is feltétlenül ugyanazok,



mint az előző végigjátszás esetén. Természetesen szebb is lesz (a screenshotra tessék nézni), jobb is lesz, és multiplayer is lesz benne, ami az előzőből kimaradt, asszem. Várjuk nagyon!

Megjelenés: 2002. tavasz

PROJECT IGI 2 Codemasters/Innerloop Studios www.innerloop.com

Emlékeztek még...? Hát persze, hogy emlékeztek a Project IGI-re. Jóféle kis lopakodós, taktikázós FPS, szép grafikával, érdekesnek mondható sztorival, és néha gyengécske mesterséges intelligenciával.

Nos, az oslo-i Innerloop Studios már gőzerővel dolgozik a második epizódon, amelyben továbbra is

David Jones ex-SAS katona kalandjait kísérhetjük figyelemmel. Marad a realisztikus játékmennet is.

A történet valahol ott folytatódik, ahol az első részben vége szakadt: újra együtt a team, csak a helyszín módosul — Oroszországtól Líbián keresztül Kináig kell végigszenvedni magunkat, katonai bázisokon, kikötőkben, és titkos kormányépületekben.



A fejlesztők ígérete szerint a Project IGI 2 teljesen felújított AI-t kap: az ellenségek kiszűrnak, becserkésznek, levadásznak, mielőtt kettőt pislognánk — az első epizódban tapasztaltak (tudjátok, amikor lelőjük az együtt járórozó katonák egyikét, a másik meg rágyújt egy Staubra) immár a múlté.

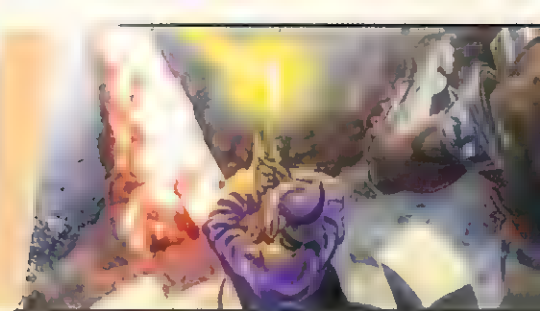
Olybá tűnik, a készítő minden eddigi hibát áthidalni igyekezzenek, ami igen dicséretes: a Project IGI-t szerettük — szeretni fogjuk ezt is.

Megjelenés: 2002. Q2

VargaB.



HEROES OF MIGHT & MAGIC



We DO need another heeeroooo - !TADADAMMM!

Minden idők legnépszerűbb körökre osztott fantasy stratégiája eddig már két alkalommal nyert folytatást. A Heroes of Might & Magic III kiadók soraiba. A cég gyakorta ragadtatja magát egyazon szisztéma többszöri elsütésére — emlékezünk a forradalminak mondható Might & Magic VI nevezetű RPG-re, melynek hetedik s nyolcadik epizódjai már-már az izléstelenség határait súrolták, lévén évekkel későbbi keltezésük ellenére sem voltak képesek érdemi fejlesztések, újítások felmutatására. Az egyre szélesebb körű rajongóbázisnak örvendő 3rd Person stílus diadalmatétét látván, a 3DO sietősen publikál egy Crusaders of Might & Magic nevű, a cég kései szerepjátékaival szoros párhuzamot mutató, ugyancsak harmatgyenge 3rd Person darabot. Mi sem természetesebb, minthogy a Counter Strike sikeressége sem hagyhatja hidegen a cég érdeklődését — így az egész ígéretesnek tűnő, eredetileg Enrothi kalandok sokaságát hirdető Legends of Might &

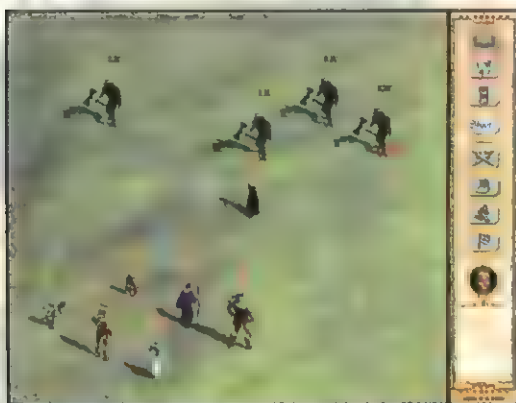
Magic holmi bizarr, nivón aluli Counter Strike kópiává lesz. Ha ez nem lenne elég: a 3DO, köszönhetően a Heroes of Might & Magic III-hoz ontott „kiegészítők” szünni nem akaró áradatának, a közelmúlt során a Guinness Rekordok Könyvének oldalait is bevette az „Egy játékhoz megjelentetett, legtöbb kiegészítő csomagot publikáló szoftverház” címszó alatt. Szóval, kétség sem fér hozzá, hogy a 3DO üzletpolitikájának jelenlegi szabályzó elvei egyfelől gyomorforgatóak, másfelől az efféle terhes vehemencia által vezérelt piaci stratégia bármely kiadó alapvető presztízsét kikezdheti. Megsejthették ezt a PR osztályon Guinness kiadványokat lapozgató, holtra sápadt 3DO menedzserek is, lévén minden jel arra mutat: a cég végre egyszer s mindenkorra lezártak tekintve a Heroes III mondakört illető kiegészítők publikálását, s már egy ideje a sorozat negyedik részének munkálatait felügyeli. A készülő project címe: Heroes of Might & Magic IV. Fajtája: körökre osztott stratégia.

élveztek. A mítosz negyedik epizódja immár teljes mértékben kitörni látszik a második dimenzió fogságából — a játékvilág látványszínvonalaért továbbra is a fejlesztőtől megszokott, aprólékos grafikus kidolgozottság, ám már a realisztikusabb képet alkotó, izometrikus ábrázolásmód felel. Az új motornak hála, rengeteg lehetőség hullott az alkotók ölébe, melyek egy részét egész sajátos módon kamatoztatták. Példa: a sorozat eddigi darabjai közül, érdekes módon egyik sem volt képes egynél több karakter célzott, egyazon időben történő animálására. A negyedik epizód már képes lesz erre. Természetesen megmaradnak a hangulatfokozó, nűansznai Heroes sajátosságok, mint az animált hátterelemek — vízimalom, sőt állítólagosan állatvilág (!) — míg egyes források tudni vélik, hogy az időjárás tényezők is szerepet játszanak majd a kész játékban. S noha a darab jelen idő szerint még csupán aligbéta állapotban leledzik, a képi megvalósítás már most lenyűgözőnek tűnik. Szó van választható, 32 bites színmélységről — mely, a körökre osztott stratégiák mezején bizony ritkaságszámba megy — valamint 1024-ig növelhető felbontásról is. Így minden jel arra mutat, hogy a Heroes of Might & Magic IV folytatja a New World Computing azon sorozatát, mely szerint az alkotók új műveik



révén rendre jóval magasabb színvonalú grafikus miliőt hívnak életre mind az önmaguk, mind a konkurencia műveihez viszonyítva.

Tekintsük át mindazon újdonságokat s fejlesztéseket, melyek a Heroes of Might & Magic IV alapvető szisztémáját jellemzik majd. Nos, míg a sorozat harmadik epizódjában egyszerre maximum nyolc sereg, s így nyolc, az ezek irányításáért felelős hős tarthatott Ómagasságunk Rettentő Kacsója alá, addig az új epizód maximális seregszáma — szintén nyolc. Ám, seregenként több hős is lehetőségünk van szerepeltetni, akik különleges képességei ily módon összeadódnak. Lám, lám: az ötlet pófoegyszerű mivolta ellenére is, beláthatóan kombinációs lehetőségek tucatjait vetíti előre. A nekünk kedves hősök megválasztása, majd későbbi, RPG szerű fejlesztésük is — hát — finomhangolódik. Szemben a harmadik epizód tizennyolc karakterosztályával, a folytatásban számos, az



A sorozat rajongói jól tudják, hogy minden eddigi Heroes felülnézeti megjelenítést használt a stratégiai manőverek bonyolítását lehetővé tevő világtérkép ábrázolására, míg a taktikai elemekre támaszkodó figtkok afféle „2.5D”-s megvalósítást





alkotók által hanyagolhatónak vélt alapkasztól szabadulunk meg — csökkentvén így az alapkasztok számát tizenegyre — melyeket aztán kedvünk szerint felvehetünk a későbbiek során, lévén a darab 37 (!) fejlesztett kasztot kínál a játékosnak. Ezek között pedig, számos újszerű kasztot túl, ott sorakoznak az eredeti alapkaszt-kasztok is. Az autentikus Heroes-ok már amúgy sem túlzottan kicsi szavatossága előtt beláthatatlan távlatok nyílnak meg a negyedik epizód révén. Azt hiszitek, viccelek? Akkor figyelj: szemben a harmadik epizód maximálisan elérhető, 24-edik szintű hőroisaival, az új darab maximális szinttárá: 99. El lehet képzelni, milyen jóféle kis fightok kerekedhetnek, ha összeakadnak a 81-edik szintű Paladin, és a 88-adik szintű Nekromanta cseppet sem nyugodt alaphangoltságú armadáit. Teremtények: 66 féle kreatúrát ígérnek az alkotók, melyek

mindegyike rendelkezik majd a sorozattól megszokott különleges képességekkel. A Cyclopsok így jeleskednek majd a területre ható támadások kivitelezésében, míg a Beholderek véletlenszerűen castolgatják a lényiségükkel együtt járó spellhegyek valamely illusztris komponensét. Lényegesen realisztikusabb alapokon nyugvó fightrendszerrel, s jóval pontosabb méretarányokról is hallani lehet, jóllehet utóbbi állításukat konkrét példákkal megerősíteni az alkotók — nem kívánták. Sejtelmes mosolyuk okán mindenesetre érdemes lehet komolyan venni ígéretüket. Mágia rendszer: immár öt varázslóiskola repertoárjához férhetünk hozzá, melyek: Élet, Rend, Káosz, Halál, Természet. A mágiarendszer mintájára, karaktereink képzettségfája is merőben új lehetőségekkel, s állítólagosan — még logikusabb alapon nyugvó fejlesztési szisztémával



párosul. Ez már ahhoz képest is meglepő, hogy a képzettségfákkal aztán tényleg semmi baj nem volt — így érdeklődéssel várjuk az alkotók itt eszközölt fejlesztéseit. Annyi bizonyos, hogy a skillrendszer alapjait négy főbb skill-góc jelenti majd, melyeken keresztül számtalan, ötletes javadalmakat kínáló képzettséghez férhetünk hozzá, értelemszerűen a gócek profilja szerint. A Scouting góc képzettségei így többek között hatékonyabb közlekedést, észlelést tesznek lehetővé. A Combat csoport képzettségei mindegyike az ütközetek során jut jelentőséghez, hasonlóan a Tacticshoz. Ám, utóbbi még a fightok megkezdése előtti sorrendezésre, s ehhez hasonló műveletekre ad majd lehetőséget. Az utolsó csoport, a Nobility, többek között diplomáciai készségünk minőségét jellemzi. Nem lebecsülendő: kellő modorral s kellő dumával közelítvén meg egy raklap parasztot, még az is előfordulhat, hogy szíves-örömmel csatlakoznak ügyünkhöz. A modortalan pitlákok pedig örök háborúban állhatnak mindekivel, aki csak a vidéket rója. Hogy a klasszikust idézzem: „Etikett nélkül ma senki sem boldogul, se gazdag, se csóró nem élhet boldogul. S a konstelláció akár-hogy alakul, csakis az etikett szolgálhat alapul.” Egyébiránt, erősítendő a darab RPG jellegét, tavernákban vásárolt hőseinket már számos szempont szerint nyílik saját elgondolásaink nyomán hangolgatni: megadhatjuk nemüket, nevüket, szexuális érdeklődésüket valamint az őket szignózó portrét is magunk választhatjuk meg. Az egyik kitétel hamis. Vajon melyik?

A Heroes of Might & Magic IV gerincét nem kevesebb, mint hét kampány alkotja majd, melyek igazodván a sorozat már bevált metódusához — fokozatosan nehezedő, scenario szerű missziók hosszas sorából állnak majd. A hét kampányhoz sejtethetően hét szuverén sztori és nehézségi szint dukál — noha az alkotók állítják, egyik küldetéssorozat sem nélküli majd a kellemes, s kellemetlen meglepetéseket — így a folytatás szavatossága eleve garantálnak látszik. Ami még biztos: adott lesz a jó öreg, egy gépen bonyolódó, Hot Seat alapú többjátékos partyk lehetősége, s persze nem hiányozhat a térképeditor sem. Szó van egyéb, merőben újszerű multiplayer lehetőségekről is — ám arra hivatkozván, hogy éppen ezeket szánják a szisztéma legkarakteresebb újításainak, az alkotók erről közelebbit nem árulnak el a kész mű megjelenése előtt. Összességében minden esély megvan rá, hogy ez év karácsonyi kínálatából a kultikus Heroes sorozat méltó folytatását kaparinthatjuk kezünkbe, mely révén a 3DO végre újra méltó lehet önnön hírnevéhez. S tudván tudva, hogy a New World Computing az eddigiek során egyszer sem baltázta el a Heroes mondakör megújítását, különösebb okunk nem lehet kételkedésre afelől, hogy: ez is naddon, naddon jó fog lenni.

by GyZ

web: www.3DO.com
fejlesztő: New World Computing
kiadó: 3DO
megjelenés: 2001.04.



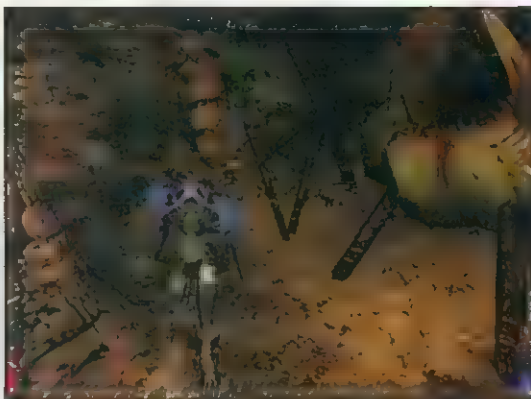


Arx Fatalis

... a Föld Alól Is!

A jelek szerint két fajta megközelítés jöhet szóba, ha napjaink kisebb/nagyobb fejlesztőcsapatai RPG készítésre adják fejüket: vagy a már számtalanszor bizonyított, izometrikus ábrázolásmódot részesítik előnyben, avagy visszanyúlván a műfaj tulajdonképpeni gyökereihez — FPS szemszögből prezentálják elgondolásaikat. Az Arcane Studios nevű fejlesztőcsapat az utóbbi módszer mellett tette le voksát, így a német illetőségű FishTank Interactive gondozásában, 2002 elejére ütemezett Arx Fatalis — FPS-RPG lesz. I—yikes! De mi azért továbbra is őszintén reméljük, hogy ettől függetlenül is kedvünkre való anyag kerekedik belőle — mindenekelőtt tekintsük át, mely történeti elgondolások is szolgálatják a készülő mű alappilléreit.

Nézzenek oda — a vidék már nem pörög. Megállt, vagy mi... Konstatálják az Arx Fatalis játérendszer otthonai is szolgálói Arx lakói. A történeti vonalvezetés régóta nem tapasztalt eleganciával nyit: egyszer csak eltűnik a bolygó napja. Mint az sejthető, ezen áldatlan csillagászati jelenség alapvetően szabja át a



bolygó faunáját. Egyetemes sötétség, valamint irigymatlan hideg kezkeskednek a bolygófelszínen való létezés lehetetlenségéről. Arx lakosságának tetemes része, lévén képtelennek mutatkoznak alkalmazkodni a megváltozott környezeti körülményekhez, járványok és éhínség következtében megborul. A szívósabb, szervezettebb embercsoportosulások, egyéb létformák Fallout mintára emelgetnek, helyesebben: vájogatnak — sorry — földalatti óvóhelyeket, melyektől megváltást, s egy új élet ígérését remélik. Tudván tudva, hogy a humanoidok természetüknél fogva jobb szeretik a bolygófelszínen tengetni ünnep- és valamilyen hétköznapiakat, aligha lehet meglepő, hogy az idők folyamán úgynevezett Vándorokat képeznek ki: ők azok, akik különleges adottságaik folytán még a felszínen uralkodó, embertelen körülmények között is képesek



lehetnek a túlélésre. Feladatuk: megállítani az Ellenállás vezető alakját, John Connort, ám ha nem találják rá — akkor kiképzőik annyival is megelégednek, ha képesek valamiféle megoldást találni arra nézve, miképpen is szüntethető meg az Arx földjeit sújtó, elviselhetetlen átok. Merthogy a Nagytudású Bölcsék biztosra veszik: átokról van itt szó, valóban. A Vándorok idővel össze is akadnak egy szerfelett kétes arccal, aki fajtájára nézve: démonlord, tevékenységi köre: biznyicá. Az Akbaa névre hallgató teremtmény állítja, ismeri az



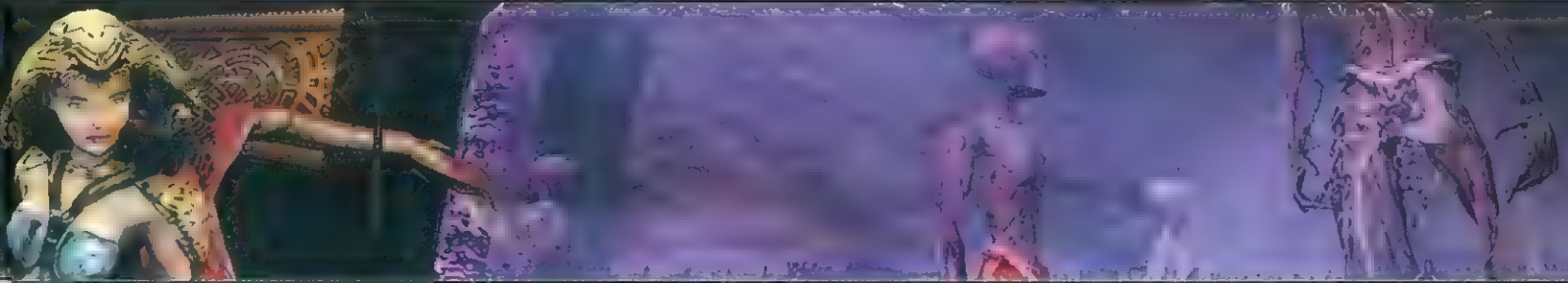
Arxi fauna visszaállításának módjait, ám lévén szó démonlordról: ezen fogások konkrét ismertetésére csupán többszörös haszonkulcs fennforgása esetén hajlik. A készítők itt befejezik a felszíni történet szöveget, hogy aztán a jelen idő szerint bétaközelít állapotban leledző project kezdeti helyszíneire, az Arx földje alatti kazamatákba repítsenek minket, valamint jobb sorsra érdemes (?) karakterünket is.

Nagyon úgy tűnik, jelen évezredünk alkotóinak valamilyen szinten megáratottak a ketrecek, valamint a nem-annyira-higiénikus ágyékkötők is. Az Arx Fatalis is egyetlen ágyékkötővel, valamint az életterünket jelentő cellával

kedveskedik számunkra a kezdetekkor. Noha a fejlesztés jelen idő szerint — jobb kétszer, mint egyszer sem — bétaközelít fázisban van, a cselekményszál főbb irányvonalai már tisztázottak. Eszerint, elsődleges objektívánk a fogvatartóink markából való kitörés, hogy aztán hosszas hányattatások során a bolygófelszín közelébe, majd annak kieső élére keveredjünk. S noha kalandjaink végkifejlete valószínűsíthetően alapjaiban érinti Arx birodalmának későbbi sorsát is, az alkotók természetesen nem szívesen boncolgatják a sztori későbbi irányvonalait. Nézzük azonban mindazt, amit az E3-on is közzétett teszterverzió segítségével már szívesen boncolgat az Arcane Studios.

Adott tehát az FPS alapú, s tegyük hozzá: előreláthatólag meglehetősen gazdagon kimunkált világmodell. Közlekedni, nézelődni, s egyáltalán: létezni is úgy fogunk majd, akár valamely quake klón társaságában műlatnánk az időt. Az FPS alapú megközelítés tükrében egyszerre tűnik meglepő,





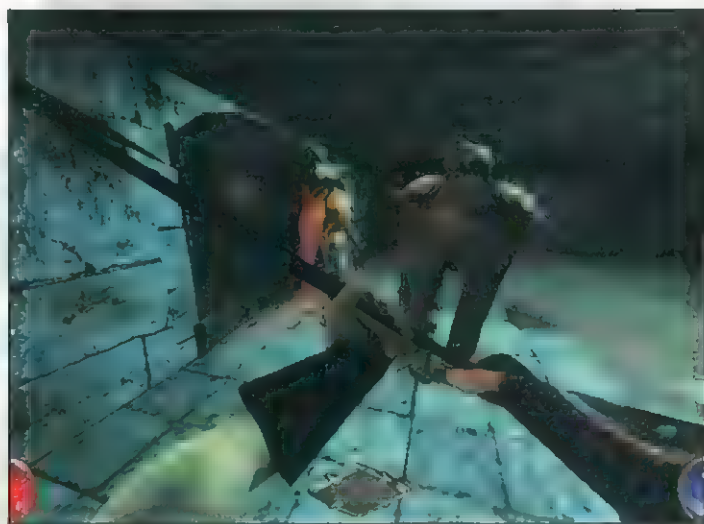
valamint üdvözlendő megoldásnak, hogy az Arx Fatalis előtt ismeretlen lesz a körökre osztott fightmodell fogalma. Emlékezzünk a Wizards & Warriors nevű Bradley klasszikusra, mely már tartalmazta a valós idejű fight lehetőségét — az Arx Fatalis alkotói hasonló, ám nyomokban más szabályzó elveken alapuló modellt ígérnek. Így, a gép a műfajtól elvárható alap tulajdonságaink vizsgálatával dönti majd el, hányszor, mekkorát, s milyen hatékonysággal zúzhatunk az ellen bőséges képviselőinek vörhenyes orcájába. Mert, ha hinni lehet a híreszteléseknek: a darab első pár óráját goblinok, s goblinokhoz hasonlatos lények kardélre hányásával mulatjuk majd. Kardélre hányni persze sokféle képp lehet, de tartsuk szem előtt: nem mindegyik metódus eredményez XP növekedést! Apropó, XP növekedés: a földalatti kezdetek végett óhatatlanul is felmerül a gyanú, mely szerint az alkotók egyfajta Dungeon Master II szerű, vég nélküli hack 'n slash gyártanak nekünk. Ezen feltételezést már számos fórumon az alkotók orra alá tolták, ám ők áldásos módon nemleges

válasszal reflektálnak a felvetésre. Állítják, a monumentális Arx Fatalis játékvilágának csupán elenyésző töredéke a földalatti börtönkolóniát bemutató térképrengő, az érdemi játék során Arx birodalmának temérdek zegét-zugát bejárhatjuk majd. Ehhez dukál ugyebár a Fallout, Arcanum mintára implementált fő-és mellékquest koncepció — hogy utóbbiak közül mit, s hogyan teljesítünk, jóllehet ezúttal is egyéni megítélésünkre bízunk, übertáppá válni csak mindenre kész attitűd esetén van szan-szunk.

Mágia

A Black & White "ikonélművészetéből" származtatható megoldások bizonyos tételei, im meghódítani látszanak a számítógépes szerepjáték szentséges partjait. Az Arx Fatalisban ábrázolt mágiarendszerről beszélünk, mely hasonlóan a Black & White-ban ábrázolt mágiához: rúna rajzolás készségünkön alap-szik. Noha a darab által kínált kasztok — már, ha az Arx Fatalis kasztrendszeren alapszik majd egyáltalán — nem ismeretesek, a mágia

használatára előreláthatólag minden karakternek lehetősége nyílik majd. A szint a következő: minden bűvige mellé tartozik egy rúna. Egy rúna, melynek bonyolultsága egyenes arányban áll a bűvige hatékonyságával. Feladatunk mi más is lenne, mint a Black & White



spellengési metódusával párhuzamban, a monitorra rajzolni ezen rúnákat. Zseniális ötlet, mely révén nem a karakter számszerű tulajdonságai statisztikai, hanem a játékos önnön képességei szabnak határt az általa viselt mágia hatékonyságának. Fényvarázs esetén így elég csupán egyetlen kört rajzolni — ám, ha te is villámmal sújtanád a gaz ellen sorait — úgy érdemes lehet megbarátkoznod a cikcakkos háromszög cseppet sem kézre álló karakterisztikájával. A játék tesztelését végző egyének egyébiránt jelezték, hogy zseniális elgondolás így, vagy úgy: a magasabb szintű bűvigékhez tartozó rúnák egy része szinte már izléstelen fokú bonyolultságról tett tanúbizonyságot. Az alkotók, jóllehet belátták a tesztverzió ezen sajátosságát, azonnali változtatások helyett Everquest, Diablo szerű quick slotokat teremtettek — ezeken keresztül így azt castolhatunk, amit csak akarunk. Megkötés: a slotok száma erősen korlátozott, így igazán változatos spellrepertoárral csupán a rúna-alapú castolás elkötelezett művelői büszkélkedhetnek majd.

Felszerelés, prezentáció

Noha alapvetően FPS darabról van szó, előreláthatólag valamely más szemszög is ábrázolásra kerül a kész műben, tudniillik: az alkotók rop-pant büszkék rá, hogy az általuk alkotott tárgyak, legyenek azok bármely természetűek, különféle páncélokon s gyűrűkön át egészen a kétkezes pallosokig — grafikus szempontok szerint is befolyásolják karakterünk ábrázolását. Noha kétségtelen tény, hogy jelen idő szerint örvendhetünk az Arcane Studios ezirányú ígéréte-

nek, a számítógépes szerepjátékok fejlesztőinek lassacskán már illenék alapvető szükségszerűségként tekinteniük eme megoldásra. Érdemes szót ejteni a készülő mű prezentációjáról is, már ami a karakterek ábrázolását illeti. Elég az hozzá, hogy az Arx Fatalisban ábrázolt zombiknál undorítóbbakat nemhogy számítógépen, de még az Evil Dead I-ben sem láthatunk — pedig ott azért van kínálat. S noha a nemrégiben bemutatott tesztverzióban még számos modell szaladgál fej, avagy karok nélkül, — pedig lesz majd nekik — az Arx Fatalisnak komoly sansza van előrelépni mind NPC kultúra s intelligencia, mind ezek vizuális kivitelezésének tárgykörében. Állítják az alkotók. Ne feledjük, ez egy előzetes. S ha előzetes: én csak mondom, amit hallok, én csak mondom, amit hallok.

2002

Ha a fejlesztők s a kiadó képes tartani az eredeti ütemtervet, úgy Arx világának feltérképezésébe már a jövő év elején belefoghatunk. A kifejezetten ötletesnek tűnő sztori, valamint az RPG-ktől mindeddig szokatlan alapon nyugvó fight s mágiamodell révén a 2002-es szezon főbb irányadói közé avanszálnak a darab — ha bevéltan az öt övező várakozásainkat. Hogy ez megtörténik-e? Nos, látatlanban nem bocsátkoznék találgatásokba. Azért, mert csak

by GyZ

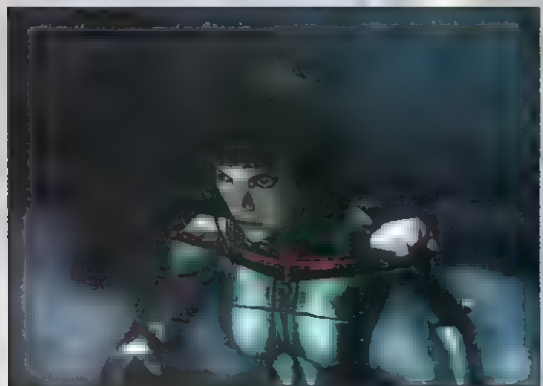
web: www.fishtankgames.de
fejlesztő: Arcane Studios
kiadó: Fishtank Interactive
megjelenés: 2002.01.



Krómromantika

Ma már bizony Dr. Octopusnak is gondot jelentene kezei/csápjain számlálni meg az eddigiekig publikált cyber kalandokat. Cyberia agyin-dva, Cyberrmage, Bioforge, Nightlong — hogy csak a sikerültebb adventure darabokat említsük. Napjainkra, mint azt a Phantagram igen helyesen felismerte, a cyber birodalom úgymond: "elvalósídszódott" — a fejlesztők egyre ritkábban jelentkeznek a még részletesebb grafikus megvalósítást lehetővé tevő, előre renderelt hátttereket manipuláló cyberpunk játékokkal. Ez nem is csoda, lévén az efféle darabok elkészítése bizony annak ellenére is több energiát s időt követel az alkotótól, hogy ezen művek során csak meghatározott szemszögekből lehetünk részesei a

Annyi már biztos, hogy a Duality igen magas szavalatosságot nyújt majd — játékos karaktereink száma három, melyek mindegyikéhez különálló motívációk, s így sztori is tartozik. Főszereplőink között egy Travis névre hallgató zsoldosembert, egy mindez ideig nem tisztázott nevű hackert, valamint Cube-ot, a mesterséges intelligenciát köszönhetjük. Mindhármuk célja más-más, ám a történet szöveges szeszélyei folytán gyakorta adódik majd úgy, hogy a szuverén sztorik sarkalatos pontjai keresztezik egymást. Efféle megoldásokat már láthattunk ugyan más darabokban is — ott van példának rágtón az Alone in the Dark közelmúltban keltezett, negyedik epizódja — ám egy a végleteleg



játékvilágnak. A legutóbbi, érdemesnek nevezhető renderelt cyber darabok a már említett Nightlong, s Blade Runner voltak. A Koreai Phantagram elérkezettnek látja az időt, hogy újabb adventure-t dobjon a közönsébe — egy kalandot, mely

hagyományhű, hard core adventure-től ma is szokatlan, egyszersmind üdvözlendő megoldás, ha rágtón három testből s szemszögből prezentálja az itt megalkotott világ sajátosságait. A darab beharangozott, előre renderelt mivoltához képest igen meglepőek lehetnek a Phantagram főszereplőkről közölt, előzetes információi. Eszerint, zsoldosként klienskörünk kíváncsainak teljesítésén szorgoskodunk majd, lett légyenek azok bármely természetűek is — az ily módon akumulált tőkét pedig, sejtetően hatékonyabb fegyverekre, felszerelésre, s az elmaradhatatlan

implantátumokra fordítjuk majd. Hackerként elsődleges célunk az információszerzés, illetve info-szerzési-készségünk lehető leg-hatékonyabb fejlesztése. Ami a harmadik főszereplőt, Cube-ot illeti — az ő története igazi ingyencsúgnek ígérkezik még azon igényes sci-fi rajongóknak is, akiknek az új Majmok Bolygója alatt kifordult szájüregükből a mély-álom előtti, uccsó marok popcorn. Szóval, emberünk egykoron híres-néves tudósként tevékenykedett, majd ismeretlenek, ismeretlen okból törölték emlékeit, s a tökéletes cybertérbe vetették, hogy ott Cube-ként életre kelve, önnön természetének kutatásába foghasson. Mint arra csakhamar ráébred, létezésének ezen sik emberfeletti képességeket biztosít, így Cube rövid időn belül az innen való kitörés, valamint az őt megalkotó érdekek megbüntetésének gondolatával kezd kacérkodni.

Nos az eddig leírtak alapján, fogékonyabb használóknak már meglehetősen gyanús a szint: a szereplők ismertetése, illetve az őket jellemző lehetőségek vajmi kevés párhuzamot mutatnak a klasszikus adventure hősök puzzle-alapú kommunikációs csatornáival. Gyanakvásuk helyes: a Phantagram egyfajta Resident Evil, Bioforge, illetve Metal Gear Solid ötvözetnek deklarálja a Dualityt — így előre renderelt háttterek előtt, valós időben számolt karakterek irányítására számíthatunk, a lá klasszikus survival horror. A történeti szálak kidolgozottsága, s az elhittett puzzle rengetegei révén azonban, az alkotók egyértelműen kalandként (is) nevezik meg művüket, melyben éppúgy teret élveznek majd az akció, mint a hagyományos RPG elemek. Egyszóval, a Duality vérbeli multivitaminnek készül s ígérkezik, így az iránta tanúsított érdeklődés mind fogyasztói, mind kritikai részről igen nagy. S noha a munkálatok már javában folynak, a Phantagram szerencsés módon a továbbiakban sem óhajt elsietni semmit — a kész művet így előreláthatólag a 2002-es év vége felé, de legjobb esetben is, annak derekán vehetjük kezünkbe. Addig javasolom, a stíl elkötelezett hívei tolják végig a System Shock 2-t Impossible fokozaton — mire annak a végére érnek, garantáltan neki is foghatnak a Duality nyújtó-lésének.

by GyZ



fejlesztő: Trilobite
kiadó: Phantagram
web: www.e-duality.com
megjelenés: Valamikor 2002-ben

Az egyetlen interaktív televízió
Magyarországon.

Élő adás minden nap 16.30-tól 04.30-ig.

Fogható az UHF26-os földi csatornán,
kábelén és az Interneten.



Műsorainkról:

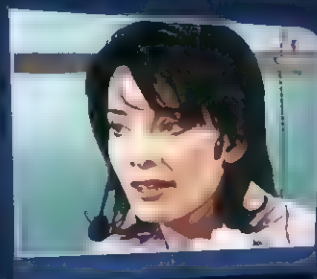
Netburger: Könnyed fiatalos
interaktív magazinműsor minden
hétköznapi 16.30-tól 21.00 óráig. Internet,
hardver, szoftver, zene, szórakozás NEM
CSAK HOZZÁÉRTŐKNEKI Telefon, sms,
chat, e-mail, webkamerás bejelentkezés.
Csak a ti fantáziáitokon múlik, hogyan
kapcsolódtok be adásunkba – otthonról.

Boxer: forró hangulatú erotikus
műsor minden pénteken és vasárnap
éjjel. Szex, szerelem és a szükséges
kellékek... Persze nem csak beszélünk a
témáról, hanem látványos
showelemekkel fűszerezzük az adást.



Hol fogható a fix.tv műsora?

Budapest teljes területén és 60 km-es
körzetében az UHF26-os csatornán
szobaantennával, vagy tetőantennával bármely
TV készüléken vehető a fix.tv adása.
Egyszerűen csatlakoztasd az antennát a TV-
hez, majd az UHF (általában U betűvel jelzik a
TV-k) sávot kiválasztva hangold rá a készüléket
a fix.tv-re. Ha nem megfelelő minőségű a kép,
próbáld az antenna helyzetét megváltoztatni.



<http://www.kaloz.tv>

<http://www.fix.tv>
438-537-6

Ha kábel-előfizető vagy és nem találod a fix.tv műsorát, jelezd igényedet a kábelszolgáltató ügyfélszolgálatán.
Ha rendelkezel Internet-hozzáféréssel, a fix.tv portálján keresztül a „live” menüpontra kattintva nézheted az adást egész nap.

A HÓNAP JÁTEKA
2002. NOVEMBER

EDEN

PROJECT EDEN

Ismerető



szebb jövő felé

2ezer-akár-sokra — a Project Eden elsőként határolódik el a konkrét dátumozás közlésetől — az anyabolygó technikai fejlettsége az egyre csak növekvő népszaporulat ellenére is lehetővé teszi a tömegek lakoltatását, élelmezését. Az utopisztikus rémlátomások képtelen magasságokba törő konfekció-felhőkarcokról, a fogyasztói társadalmat kénye-kedvére hasznosító megavállalatokról, im beigazolni látszanak. A társadalmi szinteződések egyre csak távolabb kerülnek egymástól — nincstelen, középosztálybeli, az elit soraiban tűndöklő elem, akár más-más univerzumok lakói tekintenek egymásra, s mutatkoznak képtelennek a kétoldalú kommunikációra. Egyébiránt, erre különösebb szüksége nincs is az itt körvonalazott jövőkép aktív résztvevőjének: az információs csatornák segítségével immár minden szükség-szerűség hatékony módon bonyolítható le egyetlen terminál, s az azt nyomkodó virtuális segítségével. A pizzát házhoz hozzák a pizzadroidok, a világ eseményeiről megszámlálhatatlan holocsatorna — ilyenkor én is akajok! — tudósít, míg szórakozás címén elég csupán egy Quake 11, avagy Szőkenő kapszula. Ezen érdekfeszítő vívmányokat sejtethetően a halántékába ültetett jackdugón keresztül hasznosítja a hálás fogyasztó, hogy aztán kedvére létezhesen a kapszulák által keltett virtuális világokban. Ne örüljétek: a jegesteahajúnőkapszula sajna hiánycikk. Szóval, az ember-ember alapú kommunikáció visszaszorulása végeztől általános lelki s szellemi leépültség, valamint csupán a fajfenntartásra szorító kapcsolata pótlás jellemző a középosztály — a legnépesebb társadalmi réteg — jelenléte részének mindennapjait — állítják a kor szociológusai. A nincstelenek, azok kérem itt is nincstelenek. Őket viszonylag kevésbé érintik a technika vívmányai, s a szakadó ónososó kövér cseppjei elől kies sikátorok takarásába húzódnak, érdes tenyereiket melegítendő letűnt korok lánggalobbantott olajoshordói felett. Ó, most látom csak, de szépen mondtam. Az elit pedig: elitebb, mint valaha. Ők állnak a vállalatok

élén, ők gyártják a tonnaszám ontható szintetikus húsot, a Szőkenő és persze Jegesteahajúnőkapszulákat, s persze a legújabb generációs videokártyákat is. A fogyasztói társadalom cézárjai ők, akiknek vagy őlükbe hullott ezen kegy — örökség útján, természet fel — avagy még időben dobtak be egy olyan ötletet, mely az évek során megvállalatát, s így temérdek profitált nőhet ki magát. A legviccesebb az egészben az, hogy a világ működőképes. Már addig a pontig, míg pár középosztálybeli be nem kattint kétezerrel amolyan Johnny Rotten módra, s el nem határozzák: ezennel társadalom-modell átszabásának esetét helyezik kilátásba. Ehhez kell: pár nagy puska. Azt meg sem kell említenünk, hogy puskához jutni ezen jövőkép tükrében alig bonyolultabb, mint vattacukrot vásárolni 2002. augusztus 16-án. (Ha addigra poszt nukleár lenne a vidék, vegyetek helyette azbesztpáncélt.) Szükséges lehet még az inkognitó: fejenként egy darab halálfejes álarc révén ezen jótékony hatást a megfélemlítés eszközével kombinálhatják a mozgalom értelmi szerzői. Így halálfejes maszkokat öltenek. Végül, kell még az elszántság, valamint az ezt erősítő antidepresszáns is. Legalábbis nekik. Így előljáróban annyit, hogy a mindenre elszánt gazfickók némi verőerekbe juttatott vegyület segítségével alapozzák meg az ámokfutás jó hangulatát, melyet még ekkor is úgy neveznek: drog. Hm. Úgy tűnik, Max Payne óta kifejezetten ciki egy gaztevő számára, ha elhatárolódik a drogfogyasztástól.

A szerfelett ijesztő emberek készen állnak, hogy terveik megvalósításába fogjanak. Hogy mi is konkrét tervük, az a játék folyamán fokozatos jelleggel bontakozik majd ki. Ám az, hogy mi tervük első fázisa, már a Project Eden bejelentkezését követő pillanatok során is kiderül: elfoglalják a Real Meat

Corporationt, majd ismeretlen megfontolásból, az ott tevékenykedő technikusok elrablásán, valamint a létesítmény területén szolgálatot teljesítő biztonságiak kiiktatásán szorgoskodnak. De jupié, jupié: tudja már a UPA!

UPA

Urban Protection Agency. Sacc: Városvédő Ügynökség. A rendfenntartó szervek különleges alakulata a bevetések során négy főből álló, speciálisan kiképzett csapatot csoportosít a célterületre. Céljuk nem más, mint kimenekíteni az ártatlanokat, valamint elejét venni az ott kavargó, közérdekeket sértő csoportosulások csalfa üzelmének. Mindenekelőtt javasolom, ismerkedjünk meg az irányításunk alá rendelt UPA osztag prominens személyiségeivel, majd hatoljunk be. Mármint az épületbe.

Irányítás

Aktuálisan kiválasztott hősünket alkiosztás szerint 3rd Person nézetből navigáljuk, egér és billentyűzet segítségével. A stílusához képest meglepő lehet, hogy hőseink nem képesek ugrabugrálni, valamint a perekben való megkapaszkodás sem tartozik kedvelt elfoglaltságaik közé. A Control segítségével leguggolhatunk, avagy nyomva tartva azt, lopakodó üzemmódba kapcsolhatunk.

Tűzharcok során jön ez jól, mikor egy-ségeink átcsoportosításánál nem kifejezetten kedvező, ha a fedezék mögül előbukkan búránk teteje. Egyébiránt érdemes szem előtt tartani ügynökeink méreteit, alapvető testfelépítését is: Amber vagy őt-hat fejfel magasodik Minoko felé, így számára aligha jelenthet biztonságot az informatikus időleges fedezését lehetővé tevő környezeti tárgy, mégha pléhébünk össze is kuporodik. A bal egérgomb egyszerre szolgál tárgyakkal való interakcióra, valamint tűzharc kezdeményezésére is. Előbb nézzük az utóbbit: meztelen balklikk hatására a kiválasztott ügynök kezébe veszi valamely stukkerét — ez rendszerint az utójára jóváhagyott eszköz — míg újabb klick hatására már el is süti azt. Tipp: a célkereszt által meghatározott területre irányítva a fegyver csövét. A UPA által használatos fegyverek áldásos módon intelligensek. Mindez annyit tesz, hogy sem ártatlannokra, sem szövetséges ügynökökre nem mutatnak hajlandóságot tüzet nyitni. Ez a megkötés kezdetben frusz-



▲ Medveeee! Medveeee!



▲ Amber mai műsora: "You don't seem to understand - this is Federal Business here."



▲ —[drogfüggőnőiantitit]—



„Honnan ismerősek ezek a nevek?” — kérde egy merőben más műfaj iránt is mély elkötelezettséggel viseltető játékos a Project Eden végét záró kreditlista olvasásakor. Kémém: a Project Eden alkotói között a Tomb Raider csaknem teljes fejlesztőgárdája ott sorakozik, ám ezúttal meglehetősen új hullámosra veszik a figurát. Több kiadó és fejlesztőcsapat részéről is világosan megfigyelhető a törekvés, hogy számos — lehetőség szerint legalább két-három — játéktípus legkarakteresebb vonásait gyűrjék össze egyetlen egésszé. Az elgondolás úttörő a szinte egyazon időben keletkezett, Interplay által publikált Giants a Sacrifice voltak. Mindkét darab a domináns akció elemeket színesítette némi RTS beütéssel. Jóllehet a Sacrifice még a Giantsnál is komolyabb hangsúlyt fektetett az utóbbi hiozadék kidolgozomáára: A Project Eden alkotói hasonló elgondolás vezérelte, ám a stratégiai elemeket klasszikus adventure elemekre cserélvén építették fel a játékok, megspékelvén egy óségi, ám máig is zseniális ötlettel. Az ötlet első hordozójának neve a Lost Vikings. Hasonlóan az Elveszett Vikingek kalandozásához — mely darabért, jóé, szintén az Interplay volt felelős — a Project Edenben is ügynököket fogunk rányitani. A párhuzam tovább folytatódik — csakúgy, mint a Lost Vikings három főhőse, a Project Eden egyes ügynökei is bírtokában vannak bizonyos képességeknek, melyekkel a többiek nem rendelkeznek. Így, ahogy Olaf képes volt hallatlan hatékonysággal kamatoztatni sajátos béműködését, úgy az itt prezentált ügynökök kezelése során is az lehet legfontosabb feladatunk, hogy ráébredjünk: mikor, miért, s kit érdemes/lehet használni egy akadály leküzdésére. Az igazság az, hogy egy efféle ötlet — még ha kölcsönvett is — bizony meglehetősen józható egy játék alapvető színvonalát, s szavatosságát. Remélhetőleg a kiadók is felismerik ezt, s a közeljövőben már a Giants, Project Eden, Sacrifice brigád mintájára „multi-ötlet” által vezérelt darabok mielőbbi felkarolásának gondolatával lesznek szívesek mintegy: kacérokodni.



▲ Aja... süppedsz, süppedsz...

rálhatja a tréfbib játékosokat, akik a Half Life-ban azért egy quick save után csak-csak leszedegették a jobb sorsra érdemes tudósokat — persze szigorúan csak a tucatnyi jótéle halál-animáció kedvéért. A Project Edenben erre ugyan nincs lehetőségünk, ám hosszabb soro-



▲ -ELSO figyelmeztetés



▲ Akkor háromra...

zatot leadva, majd óvatlan pillanatban ártatlan, avagy szövetséges lényre irányítván a célkeresztet — azért megcsiklandozhatjuk azokat. Látványeffekt nulla, de legalább produkálnak egy jelzésértékű jajgatást. Meg vagyunk nyugodva. Ötletes megoldás, hogy ügynökeink pár másodperces „nem-tűzelést” követően automatikusan elrakják a stukkert. Fegyvereink egy része, mint a UPA ügynökök alapfelszereltségéhez tartozó Pulse Gun is, két mód jegyében alkalmazható. Folyamatos, „amíg-csak-bírja” alapú sorozatokat, illetve jelentősebb tüzerövel, ám jóval lassabb ismétlésszámmal járó töltött lövéseket adhatunk le. Sejtetően, utóbbiak jelentékenyebb mértékben amortizálják opponenseink egészségi állapotát, ám ezt ellensúlyozandó, a töltött lövésekkel való célzás jóval körülményesebb. A kérdés immár adott: hogyan s miképpen gondoskodunk majd a lőszerutánpótlásról? Nos, vannak ezek a UPA terminálok. Szerepeltetésüket a Buktatók szekcióban mélyebb elemzés tárgyává tesszük, ám mindennekelőtt ismertetjük meg velük közelebről is. Tök jó szerkenyűk: nekik köszönhetően a játék előtt elvi síkon nem ismeretes a halott ügynök fogalma. Ha valamely emberünk megborulna, úgy határozottan látványos halálközeli élményt követően az utolsóknak érintett UPA terminállal találja magát szemben. S lám, a szerkezet már vígan szorgoskodik az elhalálozott ügynök regenerálásán. Az embereink egészségét szignózó, bal felső szekcióban figyelő health barok feltöltésére tehát UPA terminálokat fogunk igénybe venni. Használatuk szinte már szemtelenül egyszerű: más dolgunk nincs, mint nyugalmas tempóban a terminál körzetébe vonszolni megsebesített kis magunkat, s a regeneráló feature automatikusan működésbe lép. Ugyanez a szint a fegyverekkel is: mint látni fogjuk, a jobb felső sarokban feltüntetett energiabank szinte minden eszköz alkalmazásakor szerephez jut — a

munició használata szintén az itt látható készleteket apasítja. A kultúraltabb UPA terminálokhoz — jelzem, nem mindegyikhez — tartozik egy panel is, melyen keresztül energiabankunkat tölthetjük fel, pukkadásig. Egyébként minden terminál korlátlan utánpótlással rendelkezik. Az

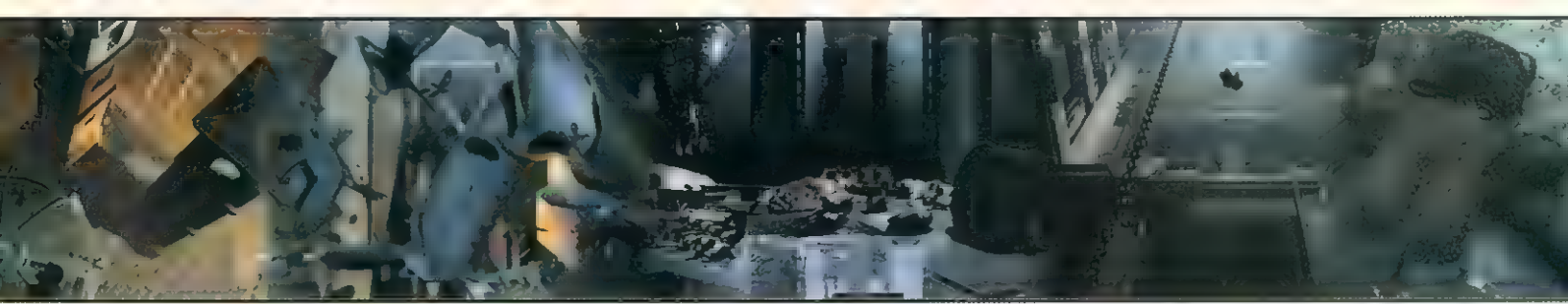
önmagát rutinos kiberpáncnak valló használó komoly fenntartásokkal viselthet: micsodaaa? Nem lehet a játékot



elveszteni? Nem lehet benne meghalni? Nos, a Project Eden főbb profilja szerencsés módon fényekkel túlmutat az alapvetően lövöldözésre kihegyezett darabok főbb sajátosságain. Mondhatni, nem ez benne a lényeg. Hogy mi is az, hamarosan nyílt elemzés tárgyává tesszük — alhalhatatlan karakterek, gyakorlatilag végtelen munició ide-oda: sokat unatkozni leeresztett stukkerral sem fogunk.

Cath up, Ketchup!

Elfelejtettem mondani, hogy az F3 billentyűn keresztül ízlés szerint átkapcsolhatunk FPS nézetbe, illetve a T gomb megnyomásával aktiválhatóak



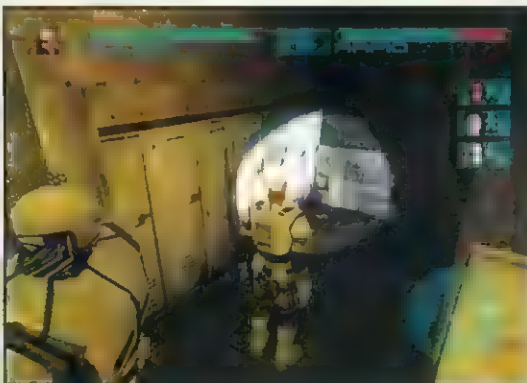
ügynökeink kifogyhatatlan halántékfákllyal is. Ideje megtudunk, mi is szolgálta pontosan a Project Eden savát-borsát, ezért triviális példa következik arra nézve, hogyan-miképp is zajlik itt az ügymenet. Nos: bezárt ajtó, előtte terminál. Mint az hamarosan világossá válik, az ajtó melletti készülék annak kinyitására szolgál — már, ha ismerjük a helyes kódot. Lévé, a kódot nem ismerjük, Minoko szakértelmére fogunk hagyatkozni. Lightos hősnőnknek informatikus minőségében nem okozhat gondot a konzol meghackelése — úgyhogy meghackeljük azt. Ennek pontos módját lásd később. Az ajtó ugyan kinyílik, ám csalódottságunkra mérgező gázok törnek fel a levezető lépcsősor setét rejtekéből. Embereinknek lejut-



niuk esélyük nincs — azonnali halál. Igen ám, de itt van Amber. Csaknem egy

tonnányi krómban aligha lehet sok kárt holmiféle mérgező gáz, nemde? De nem ám. Ambert irányítva így bekapcsoljuk a fáklyát, hogy lássunk is valamit, majd lecammogunk a lépcsősoron. Az abba torkolló szobában meg is leljük a gázáramlás megszüntetésére szolgáló vaskereket, melyet — elforgatunk. Így már a többiek is csatlakozhatnak Amber robotosztal alakjához. Ügynökeinket külön-külön, csoportokban, és egyszerre is mozgathatjuk — erre szolgál az Enterrel aktiválható követő mód. Egyszerű, könnyen elsajátítható modell: valamely karakterrel egy másik közelébe állván, annak portréja

célzatos kis emberke ikonnal bővül. Ilyenkor Enter nyomva utasítást adhatunk a közelben tartózkodónak, hogy kövessen minket, míg az Enter újbóli megnyomása az egész csoportot feloszlítja — mehetünk tovább egy karakterrel. Kiegészítés: interakcióra képes tárgyakra mutatván, azokat a kiválasztott hős szinkódjával egyező színű célkereszt szignózza. A Project Eden esszenciája így nem más, mint az előállt körülmények tükrében, összehangolt csapatmunka keretein belül kamatoztatni ügynökeink képességeit. Amber mintájára, akinek meg sem kottyan sem tűz, sem nitrogén, s egyáltalán: semmiféle Hazardous Environment, hőseink mindegyike rendelkezik bizonyos képességekkel, melyek csak rá jellemzők. Ne gondoljunk egyébként semmiféle látványos dologra. Andre nem fog Dhalsim módra méteres végtagokat növesztetni, hogy meghúzhasson egy kapcsolót, mint ahogy Carter sem fogja menekülő tüzök hangját utánozni, kicsalogatandó rejtekükből a közeli terroristákat. Fizikai szempontok szerint egyedül Amber környezeti kikezdetetlensége kerül ábrázolásra, a többiek „szpesőlebilíti” pedig, ekképp alakulnak: Carter: lévé, ő az osztag parancsnoka, csak neki van módja bizonyos UPA ajtók s konzolok kinyitására, használata. Ezenfelül a továbbjutásunkkal gyakorlatilag egyet jelentő szemtanúk kihallgatása is az ő irányítása alatt zajlik — csak



▲ Miért van az, hogy Half Life óta csak csápoló tudósok léteznek?

mutassunk az alanyra, majd hagyjuk jóvá a Talk beállítás. Minoko: ő az, aki heck-ke. A következő fejezetben. Andre: ő pedig javít, de szintén csak a következő fejezetben. Amber: őt már tárgyaltuk.

Hackelgetések, Javítások

Hackelés és javítási munkálatok címén valójában két rendkívül jópofa, ötletes ügyességi aljátékkal találkozhatunk. Nézzük először a javításokat: ehhez Andre Omni Toolját fogjuk használni, mely hasonlóan a fegyverekhez s más eszközökhöz, szintén az energiabankot apasztja a használat során. A művelet kezdetekor egy hosszú, hosszú sáv dominálja a monitor középrészét, mely a szerkezet műszaki állapotát szignózza. Zöld periódus: működőképes áramkörök. Kék periódus: itt figyelget a hiba! Míg vörös periódus: súlyosan rongálódott áramkörök. Feladatunk nem más, mint a bal egérgomb folyamatos nyomva tartása mellett újjára engedni Andre szakértelmét, majd akkor állítani meg az ekkor folyamatosan, balról-jobbra gyorsuló kis mutatót, mikor az a kék periódusba ér. Ez nem tűnik valami bonyolult ügynek

Ha szeretnéd
megnyerni a
10 db

PROJECT EDEN
poszter

egyikét, vagy
egy

PROJECT EDEN
PC-CDROM-ot,

nincs más
teendő, mint
válaszolni az
alábbi
kérdésre:

Mit jelent
a UPA
rövidítés?

a helyes
megfejtést nyílt
levelezőlapon
küldd el a
szerkesztőség
címére

2001. november 30-ig

a nyereményeket felajánlotta:
AUTOMEX MULTIMEDIA KFT.
www.automex.hu Tel: 461-5700



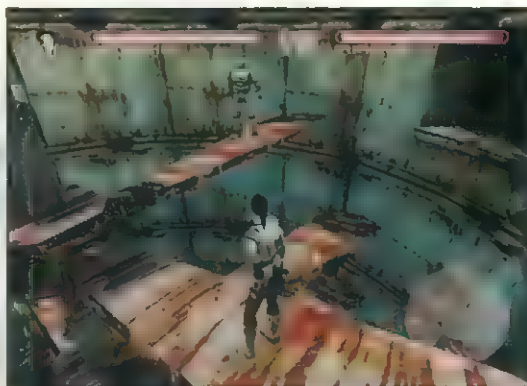


— kezdetben. Ám javításonként rendszerint négy-öttször kell megismételnünk a műveletet, miközben a kék periódus egyre csak kisebb és kisebb lesz. Az utolsó fázis belövéséhez kívánok sok sikert.

Nézzük most a hackelést: körök, körök, körök. Minden körhöz tartozik egy bizonyos köríkk, illetve a körök vonalain kisebb, nagyobb tempóban rohangáló kis mutatók. Jók akkor vagyunk, ha köríkk-mutató konstelláció esetén aktiváljuk a köröket, melyek ekkor — eltűnnek. Velük már nem kell bajlódunk. Egyenes arányban a megtörni óhajtott jég vastagságával, hackelés során háromtól, tucatnyi számú körrel kedveskedik nekünk a darab. Extra figyelmesség: a művelet időre megy. Idegeskedni ennek ellenére sem célzatos — tesék csak felvenni a vastagarcot, s szép, nyugalmas tempóban kezelni a köröket. Egyébiránt, a javítások sikeres lebonyolítását személy szerint jóval körülményesebbnek érzem, mint a hackelést — noha nem kizárt, hogy ez a kérdés szubjektív, s más játékos a hackelgetés fog sűrűbb UPA terminál szemlékre sarkallni.

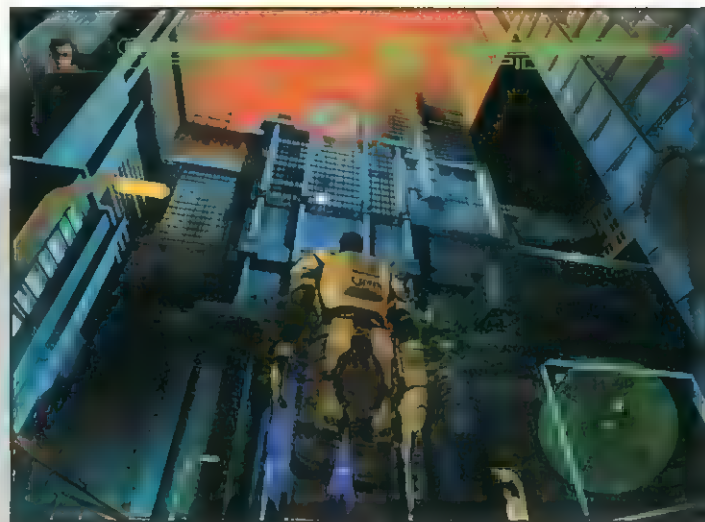
Jobbclick

Jobbclicket nyomva jelentkezik be a témérdek topicból és almenüből álló Project Eden konzol. Ezt, ha megfigyelemsem nem csinálnak, ügynökeink az alkarjukon hordják a lá Bioforge, s annak



▲ ...b'szdmeg, a TE ötleted volt!

tanulmányozásával rengeteg hasznos információra tehetnek szert. Hogy ki, mit, és mikor mondott a kihallgatások során, illetve mik is jelentik elsődleges objektívainkat, egyaránt kiderül a karunkra szerelt kisokosból. Már teljesített feladatainkat kipipált, míg teljesítendőket pipa nélküli négyzetek jelzik. Ez még nem különösebben meglepő. Amiért mégis kitérünk erre: adódik majd, hogy egy eredetileg kiírt objektív teljesítése lehetetlenné válik — a feladatot innentől fogva vörös X szignózza, jelezvén, hogy annak végrehajtásához alternatív eszközökre kell hagyatkoznunk. Itt kapunk bővebb tájékoztatást a Központtól e-mailek útján: így például egy terroristából kiszaggatott húscsapat elemzésre történő megküldését követően derül ki, hogy a halálfejes gyermekek sosem tapasztalt hatékonyságú, amfetaminből és szteroidokból álló drogon lógnak. Érdekes, egyszerűsmind logikus megoldás, hogy a játékvilág a konzol kezelése során sem cövekel le, az idő s az ese-



▲ Wallpapernek sem rossz. ... vagy igen?

mények egyaránt tovább folynak. Így annak tanulmányozása tűzharcok során — némileg kockázatos dolognak mondható.

A Tank

Fegyvereinken túl is akad itt még pár roppant hasznos szerkezet. Ezek közül az első egy távirányítású elektromos tank — jóllehet a Project Eden Rovernek hívja, de akkor is tank — mely piciny méreténél fogva képes átjutni egészen szűk hasadékokon, avagy résnyire nyílt, meghibásodott ajtókon. A szerkezet irányítása roppant egyszerű, mintha csak valamely ügynökünkkel rónánk a teret. A löveg pedig,

mely egész szimpatikus energianyálábokat szór, kedvünk szerint forgatható minden irányba. Szellő-

zőkben, csatornáknak számos kővér hímipatkánnal akadunk majd össze, akik nem állják nésténynek nézni a mi kis műszaki perifériánkat, ám szerencsénkre a löveg kitűnő félreértés-oszlató hírében áll. Tankunk további előnye, hogy kisebb kapcsolók, tárgyak használatára és felvétele is képes. A szerkezet szintén energiabankunkat asztja a használatkor, ám előállítását követően korlátlanul képes a működésre. Az üzemidő vagy mi, vagy valamely kellemetlen behatás szünteti meg: tankocskánk nem preferálja a tüzet — a mérges gázok ellenben meg sem kottyannak neki —, s a nagyobb magasságokból való lepattanást is hajlamos ríptyalapon kommentálni. Míg csak bírjuk

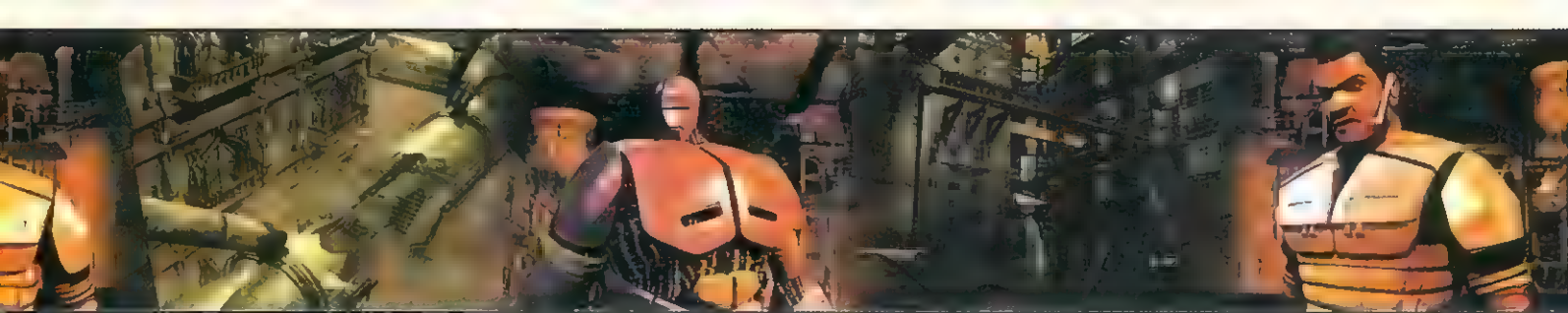
A Golyhó

Kettes számú UPA bűszkeség. Energiahasználata hasonlatos a tankéhoz, különbség: ez a szerkezet saját energiával is rendelkezik, mely az üzemidő megkezdése után rohamos ütemben csökken. Így sacc egy percen át kamatoztathatjuk a golyhó kiemelkedő tulajdonságát. Ami nem más, mint a: repülés. Mind ügynökeink, mind a tank számára megközelíthetetlen helyekre juttathatjuk el az ügyes kis szerkezetét, mely áramkörök kiiktatására, konzolok kezelésére egyaránt alkalmas. A golyhó irányításánál nem árt beakulálni, hogy létezik egy bizonyos minimális magassága, melynél lejjebb ereszkedni képtelen — elvégre repülésre, nem vertikális öngyújtónak tervezték. Így több helyen, ahol a hasadék mérete révén pedig sansz mutatkozna a kutyú átjuttatására, csődöt mond a cyberbogyó. Ilyenkor csak idegesen fejelgeti a pléhlemezeket, mi pedig előbb-utóbb átkapcsolunk a tankra. Megjegyzés: az ügynökeink összehangolt ténykedését igénylő műveletekkel párhuzamban, sok esetben a tank/golyhó páros hatékony összedolgozása jelenti majd továbbjutásunkat. Szerepeltetésük végett így nem túlzás állítani, hogy a Project Eden valójában hat aktív szereplőt kínál a játékra. Ami már nem olyan rossz.

A Fight

A Project Eden legkevésbé sikerült része ez: az itt prezentált fightmodell ugyan működőképes, ám dinamizmusnak, eleganciának nyomát sem fedezhetjük fel benne. Ennek két oka van. Első: fegyvereink gyakorlatilag csak





Carter — UPA Osztagparancsnok

Kora: 39 év
Neme: Férfi
Jellemzés: Céltudatos, Fegyelmezt, Komoly



A negyedik csapat legjelesebb tagja. Tapasztalt katonaként több évek során küzdte fel magát jelenlegi pozíciójába a UPA ranglétrán. Munkáját és beosztását nagyon komolyan veszi, és hírek szerint eszé ágában sincs visszavonulni a taktikáinak, ahogy a 40 éves államháztartásért felelős miniszter, a UPA vezetésére erre lehetőséget biztosít.

Minoko — UPA Informatikus

Kora: 20 év
Neme: Nő
Jellemzés: Fiatal, Élénk, Optimista



A jelenlegi szaktudású Minoko a UPA legjelesebb informatikusai között a UPA Youth Műsági kiképzőprogramhoz, miután az előzetes felmérések szerint a magas fogékonyságról téves tanúbizonyságot a számítástechnika mélyéig. A UPA már 17 éves korában megkezdte Minoko foglalkoztatását — a szabályzat szerint ez az alsó korhatár. Bevetések során szerzett éles tapasztalatok ezen idő szerinti képzés — mindössze egy év a dolgozók Carter vezette osztály kötelékében.

Andre — UPA Technikus

Kora: 32 év
Neme: Férfi
Jellemzés: Kopasz, Kedveli a zsírszalonnát



Kapcsolatban áll a UPA legjelesebb informatikusai között a UPA-hoz. Természetes adottságai miatt nem okoz gondot számára a bonyolult elektronikus eszközök működésének megértése, szükség esetén javítása sem. Hosszú évek munkatapasztalata után távozott a Skylift Corporation, míg Carter visszavonulását követően, ő vette át a UPA osztály vezetését.

Amber — UPA Cyborg Egység

Kora: 19 év
Neme: Nő
Jellemzés: Csöndes, Szilaj, Morózus



Egy bekövetkezett legjelesebb informatikusai között a UPA-hoz. Természetes adottságai miatt nem okoz gondot számára a bonyolult elektronikus eszközök működésének megértése, szükség esetén javítása sem. Hosszú évek munkatapasztalata után távozott a Skylift Corporation, míg Carter visszavonulását követően, ő vette át a UPA osztály vezetését.

csiklandozásra alkalmasak, azaz célkereszt-terrorista fedés tükrében megéjtett tüzelés esetén, több-kevesebbet lefaragnak a gaztevők HP-jéből. Második: a gonoszok jól tudják, hogy a csiklandozásba bele is lehet halni — ezért az összezavarás alapuló hadviselést részesítik előnyben. Mit is jelent ez? Nos, mielőtt megpillantjuk a terroristákat — mert csak szűkösebbente egyszer közlekednek szülőbő — ők kiszámíthatatlan, meghatározhatatlan, s legfőképp: szerfelett ideitlen rohargálásba kezdenek, miközben vaktában durrogatják a kezükben szorongatott fegyvereket. Mi mást is tehetne hát a játékos, minthogy a gonoszok agyatlan

lővédekének gyűrűjében szépen célkereszt teregetősdibe fog, s próbálja lekövetni a cikk-cakban, koralakban, le-fel rohargáló terroristák ánszát. Előbb-utóbb ők húzzák a rövidebbet, mert borzasztó békák. Hozzá kell tennünk, hogy későbbi pályákon már hatékonyabb módon lépnek fel a gonoszok — ezt látszik előrevetíteni, hogy a harmadik térképen már csőbombákat hajigálnak nekünk, melyeket jóval körültekintőbben s logikusabban kezelnek, semmint kézfegyvereiket. Tucatnyi, közeli terrorista ellen egyébként a csoportos fellépés helyett jobb megoldás lehet Amber: ő már alaptól is rendelkezik rakétavetővel. Alkalmas



▲ Ambert azért is szeretjük, mert lehet rajta ping-pongozni.

pillanatban két-három töltet a pakk közepébe, tuti mélyálmom.

Buktatók

A fighton túl alapvetően nem sok dolog akad, ami miatt be lehet cinkelni a Project Eden. Ippog ennek öröme tárgyaljuk most ezeket, katonás sorrendben. Nem kizárt, hogy az csak az én játékban-téfélt-nem-ismerő kis lelkemnek fáj, hogy ezek a magasan kvalifikált terroristák nem lőnek ripityára MINDEN útjukba kerülő UPA terminált — hiszen tudhatják, hogy ezeken keresztül a rájuk állított ügynökök regenerálódnak, valamint muni-cióhoz képesek jutni. Ezzel szemben gondosan berobbantgatnak mindent, ami berobbantgatható — de a terminálokat nem bántják, neeem: hadd legyen izgalmasabb az akciójuk. Ez persze vajmi keveset ront a darab élvezhetőségén, sőt a terminál-koncepció alapvetően egyike a Project Eden legüdvözlendőbb sajátosságainak. Meglehetősen zavaró tud lenni a gép által irányított ügynökök viselkedése: az még hagyján, hogy gyakorta le-le maradoznak a követésünkre hívott karakterek, ám előfordul, hogy valamely megfontolásból egyszerűen nem is hajlandók útnak indulni. Ekkor kénytelenek vagyunk visszacapatolni értük, majd gondosan magunkkal teregetni őket. Bizonyos ajtókon — kitűnő példák a harmadik szinten szerepeltetett fotocellás darabok — a

gép által vezérelt ügynökök egyszerűen nem képesek áthaladni. Egy ízben öt percen át figyeltem Andre szerencsétlenkedését, ám minden nekifutása során orrára harapott a fotocella. Nem marad más, mint egyenként vezérelni át emberkéinket, ha csak valami csoda folytán nem

haladtak szorosan a nyomunkban. Vannak itt egészen sápasztó textúraszervezetek is, példának ott figyel a munkaszalaton szerepeltetett mouse-ok és mouse padok képi megvalósítása — bemutatásuktól ezennel eltekintünk. S végül, érzésem szerint nagyban emelhetné volna a Project Eden életszerűségét a valamilyen szinten rombolható terep. Ez sajna egy az egyben kimaradt — nemhogy szétamortizált tereptárgyakat, de még csak golyónyomokat sem hagyhatunk magunk után. A terrorista hullák pedig itt is eltűnnek. Egyre inkább megerősödhet bennünk a gyanakvás, miszerint ez a megoldás kimondatlan — avagy könnyen lehet, hogy kimondott — standard az akcióval is tarkított játékok fejlesztői között. Már rettenetesen unalmasak az ilyen kámför-hullák. Én permanens hullákat akarok! És kész.

Vérsó

Aligha férhet kétség hozzá, hogy a Project Eden összességében korunk legelőremutatóbb játéka közé tartozik. Logika, kaland, ügyesség, akció egy kalapban — a végeredmény s prezentáció egyaránt kiforrott, zömében a korkövetelmények legjavát hozó képet mutat. Ötletes koncepciójával a darab mind ósrégi, mind újkori alapvetések legüdvözlendőbb megoldásait vallhatja sajátjának, melyeket a rá jellemző igényességgel párosítván — kihagyhatatlan klasszikusként tündököl.



EVIL TWIN

CYPRIEN'S CHRONICLES

Ki itt analóg gamepad nélkül belépsz, hagyj fel minden reménnyel!

Minden emberben ott figyel a kisördög, közvetlenül a kisan-gyal szomszédságában. Minden-kivel előfordul időnként, hogy a default jó helyett néha szeretne rosszal cselekedni, teszem azt behúzni egy nagyot a főnöknek, láncfűrészsel felszeletelni a tanárt, vagy éppen felrobbantani az adóhi-vatal épületét (persze ezeket nehogy tippnek vegye valaki, hehe). Természetesen a normális ember ilye-nekre soha nem ragadtatja magát, bennünk van az a bizonyos vészfék. Ez elsősorban genetikailag progra-mozott, hogy ne ártsunk embertár-sainknak és magunknak, a génjeink zökkenőmentesen öröklődhetnek tovább, másodsorban az ennek követ-keztében kialakult „törzsi” (társadalmi, vallási, állami stb) törvényeknek is meg kell felelnünk — tegyük ezt akár tudatosan, a rosszcselkedetünk megtorlásától való félelmünkben, akár tudat alatt, egyszerűen a „jó” utat választva. A téma mélyebb filozófiai és genetikai boncolgatását most inkább meghagyom az ország leg-ismertebb online garázsfilozófusa, Video számára.

Természetesen amikor az emberben fel-megy a pumpa, de még-sem csinál örültséget, akkor is gyakran eljátszik a gondolattal, hogy mi lenne, ha megtenné a fenti „rosszasá-gokat”, mond-juk úgy, hogyha átmenetileg más bőrébe bújhatna, majd később visszabúj-



▲ I'm a big, big boy in a lowpoly world...

hatna a sajátjába, így nem kellene tartania a cselekedetének következményeitől, sem a törvény szí-gora nem súlytana le rá, sem az embertársai nem néznének rá ferde szemmel. Az ilyen fantazmagóriák-ban az emberek a mérgüket gyakran vetítik egy képzeletbeli gonosz iker-testvérbe, legalábbis a fiktiiv történe-tekben ez tér vissza a leggyakrabban, bizonyára azért, mert egy ikerestvér külső és belső tulajdonságokban a legközelebb áll az ember-hez, csak éppen a képze-letbeli gonosz ikerestvér a fent említett genetikai és „törzsi” láncoktól teljesen szabad.

A francia illetőségű In Utero legújabb játéka, ahogy a mindenki számára jól érthető angol címből is kiderül, szintén ebbe a gonosz ikerestvér témába nyúl bele. A gonosz ikerestvé-rek már sok-sok játékban meg-jelentek pályavégi szörnyként vagy hasonlóként, mert így a fejlesztőknek kevesebbet kellett gyúrniuk az agyteker-vényeiket, megspóroltak egy főnök kitalálást, ráadásul a grafi-kusok is megúszták, hogy még párezer plusz animációs fázis-

sal kelljen szenvedniük. Emlékeim szerint azonban viszony-lag kevés játék története épült egészben erre a témára. Hasonló dolgok azért vol-tak, ott van pél-dául a Robert Luis Stevenson által írt Dr Jekyll és Mr Hyde, ahol, igaz, nem ikerestvérről van szó, de Jekyll a lelkében rejtőző gonosz színtén felszabadítja, és egy fizikai testbe vetíti ki, történetesen a sajátjába, ami meg is változik. Érde-kes módon a történetből nemrég készült egy hasonló, kissé bizarr, kissé gót beütésű játék, GyZ a szept-emberi számban húzta le embere-sen, s milyen meglepő, azt a játékot is az In Utero jegyezte fejlesztőként. Nekem kissé gyanús, hogy szinte tel-jesen ugyanazt a hangulatot és törté-netet ugyanaz a cég ilyen rövid idő alatt újra elsütötte, valószínűleg le akartak húzni gyorsan még egy bőrt a rókárról, ráadásul úgy, hogy a karakterek és a történet is saját kreálmány, nem valami licenz. Per-se ne legyünk ilyen rosszmájúak, az is előfordulhatott, hogy az Evil Twin már régóta fejlesztés alatt állt, aztán amikor a Cryo fejlesztőt keresett a frissen megvásárolt, ropogós Jekyll & Hyde licenszhez, meglátták az Evil Twin egyik korai verzióját, és elha-tározták, hogy valami ilyesmi játékot szeretnének ők is, és pont az In Utero lesz erre a legjobb választás. Jómagam egyébként nem küzdöttem a Jekyll & Hyde nevű főmedvényvel, de GyZ leírásából ítélve a két játék technikai megvalósítása és idegesítő tervezési hibái is megegyeznek, sőt:



▲ Van "kék mód" is, de jó!



▲ SupaCyp is in da house!

talán az Evil Twin cím alatt futó bughalmaz még tetézi is azokat sok helyen.

Windows 2000? Hát az meg mi fán terem?

Az instalálás viszonylag simán megy, a két CD-t fel lehet pakolni full install-ba, ekkor 850 megát zabál, de a minimum install sem sokkal keve-sebbet, és az még a második CD-ről is töltöget (ergo a full az ajánlott). Ha elindítjuk a játékot, lucasartsos menü ugrik az arcunkba, itt a felső gombbal lehet a tényleges géminget bezizenteni, továbbá a video és gamepad konfigurációt érdemes még macerálni első indítás előtt (persze a website-ra ugrás is érdekes, és a readme-be is jó belekukkantani, ha valami probléma merül fel). A video config szerencsére nem bonyolult, további mák, hogy nagyobb felbon-tásokat is választhatunk, amit még 2001-ben sem ajánl fel minden cucc, ahogy elvárható lenne, igaz nálam az 1024x768 1600x1200 volt, de ez a hiba biztosan kártyafüggő. A másik belövős menü a gamepad config, na ez már egy sokkal érdekesebb darab. Jó pár gamepad és joystick közül választhatunk egy pulldown menüből



(a load-al kell betölteni a választást), szabadon átdefiniálhatjuk és elmenthetjük a gombokat, de az iránygombokat sajnos nem lehet bántani, két választásunk van: vagy a kurzorgombokat használjuk, vagy a gamepad/joystick gombjait. Ez sok gondot fog okozni, amennyiben valaki nem rendelkezik egy király gamepaddal, a játék maga is azt állítja, hogy elsősorban konzolos és konzolszerű analóg gamepadekre élezték ki. A gamepad és irányítás témára még vissza fogok térni egy másik bekezdésben, akárcsak Schwarzenegger a Terminátorokban. Az igazi gond ott kezdődik, ha valaki nagy oprendszert vásárol (esetleg kalóz), és már felpakolta a Windows 2000-t, amikor a nagy hype volt, de még az XP-t nem. A játék ugyanis nem fut Windows 2000 alatt, a readme nem is utal arra, hogy bármilyen lépéseket tervezne a fejlesztőcsapat eme hiányosság orvoslásának irányába. Szerencsére a többi modern Windows-al elfut, legyen az 95, 98, 98SE, ME vagy a legújabb XP. Természetesen a játék legalább DirectX 8-at követel meg és D3D-s gyorsítókártyát, de ez manapság már alapkövetelmény. A doki még kitér arra, hogy a játék bugzik GeForce2 és GeForce2 MX alatt (állítólag instabil, ami ottlári nagy hiba, tekintve, hogy szerintem a világ gamer-einek fele most épp ilyen vassal nyomja a témát). Hangkártyákra a játék nem különösebben érzékeny, viszont sok gamepaddal és BILLENTYÜZETTEL JÁTSZHATATLAN. Ez pedig hát, hogyismondjam, abszolút nevelés egy PC játék esetében, ahol szinte minden casual gamer (alkalmi játékos, a nyugati szaksajtó imádja ezt a kifejezést, főleg a profi FPS-re kiélezett lapok, ők gondolom kissé degradáló jelzőként is alkalmazzák ezt) csak keyboarddal nyomul, és a hardcore-abb játékosok

is maximum egérrel, kormányal és repszimókra éleztet böhmönagy analóg joyokkal.

Cyprien Csodaszórában

Az Evil Twin, ha a képekből és az előzményekből nem derült volna ki, egy mázskálós-gyűjtögetős játék. Nem nevezhető igazán platformnak, és szinte elenyésző benne a kalandelem, de még a szükséges gyűjtögetnivaló is. Lényegében csak ugrálni kell a platformokon, felszedni a néhány kulcsfontosságú tárgyat, és elérni az éppen aktuális kijáratot. Sajnos ebből következően, és abból, hogy a pályák abszolút kicsik (simán elbírná a PlayStation is a játékot, ráadásul a poligonszám is alacsony), nem egy nagy durranás a játék, hamar meg lehet unni. Először a PC verzió jelent meg, majd ezt követi a napokban a PlayStation 2 és Dreamcast port is.

A játék főhősével, az árva, tíz éves Cypriennel az intróban ismerkedhettünk meg: az árvaház zuhanyzójában épp a tükröt bámulja, amin kirajzolódik a játék címe, amikor egy barátja elrángatja egy szobába. Itt mindenki gratulál Cypriennek, hiszen épp ma van a születésnapja, és zsúrt is rendeztek neki, szőlő, zene, villódnak a fények, a srácok tortát esznek és iszogatnak, szerény keretek között megy a buli, de a lepukkant árvaházban ez minden, amit össze tudtak hozni. Cyprien azonban rosszkedvű, depressziós, mivel pont egy éve haltak meg a szülei, nincs kedve ünnepelni, ott is hagyja a társaságot bosszúsan. A szobában ekkor



▲ Oopsz, ez szétesett. Van valakinél pillanatragasztó?

tában van vele, hogy a mackó valójában nem él és nem beszél, kizárólag az ő fantáziájában. Ekkor azonban őt is, és a mackót is elkapja a titokzatos erő, és ifjú hősünk is egy másik dimenzióba kerül — kezdődhet is a játék.

Az első világ még teljes egészében a gyakorlásnak van szentelve. Pár lépés után egy roppant fura szerzetbe botlunk, Wilburbe, aki egy zöld, eléggé nyomott, és kövér elefánt. Ő bárhol tud ereszkedni a világban egy hintával, és csak kevesen látják — mi szerencsére igen. Ő fogja bemutatni a szurrealista párhuzamos dimenziót, Undabed-et (magyarul: ágyalatt), annak működését, segít az irányítás elsajátításában, ráadásul a történetet is elmeséli, bár az ritka nagy zagyvaság, kevés értelem és logika rejtőzik benne. Később nála tudunk majd menteni is, továbbá hasonló tanító funkciókat látnak el a pályákon szanaszét szórt kérdőjelek és táblák is. A történet valami olyasmi, hogy Undabed egykor virágzó párhuzamos dimenzió volt, a mi világunkhoz hasonló, ám egyszer jött egy gonosz lény, a Mester, és kitörölt szinte mindent (álá Végtelen Történet), mindezt egy Zipette nevű tárgy megkaparintásával vitte véghez. Alakult egy földalatti forradalmi mozgalom a gonosz hatalmának megdöntésére, aminek a mi plüssmackónk, Lenny is ügynöke volt, de Lenny küldetése a Zipette visszaszerzésére kudarccal végződött, Lenny-t börtönbe vetették a fővárosban, Loren Darith-ban. A tennivalónk természetesen az, hogy kiszabadítsuk Lenny-t és az árvaházi barátainkat (akiknek gonosz verziói a pályafőnökök), majd felszabadítsuk Undabed-et. Sajnos a tesztre csak pár napot kaptam, ez alatt pedig csak a játék negyedéig jutottam, mindenestre szinte biztosra veszem, hogy a végkifejlet ugyanaz lesz, mint az azonos történetű American McGee's

Ha meg tudsz felelni az alábbi kérdésre, akár Te is megnyerheted a

8 EVIL TWIN CSÚZLI

egyikét!

Mi volt az In Utero legutóbbi (az 576 KByte által is tesztelt) játéka?

A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére 2001 november 30-ig

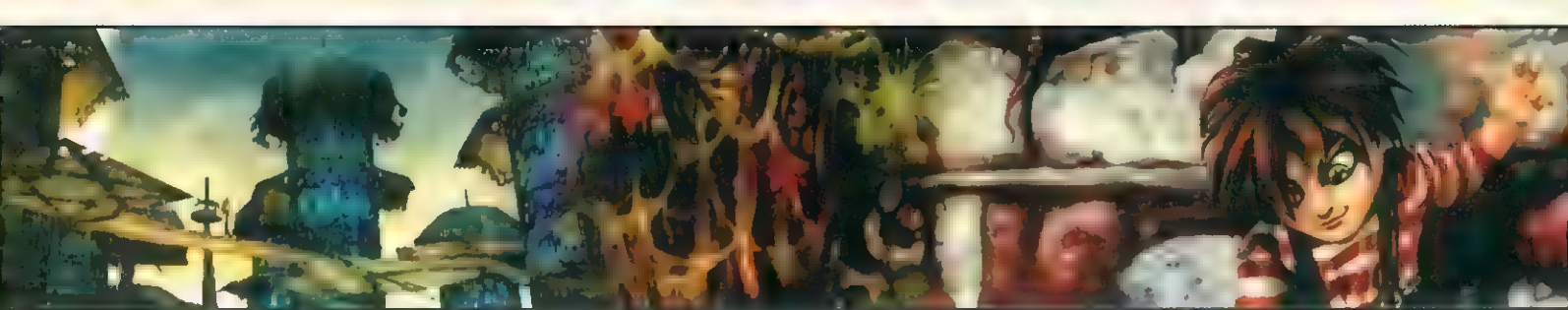
A nyereményeket a UBI SOFT ENTERTAINMENT ajánlotta fel



▲ A textúrák egész jók, főleg ez a kigyóbőr







lódhatnak minden irányba, abszolút hihető a mozgás, emellett még plusz dinamikus mesh torzítást is támogat az engine, Wilburnek például reng a hája. Kiváló az ajakszinkronizáció is, hihetően beszélnek a figurák, ráadásul nem csak a szájuk mozog, de az egész arcuk is rendesen, sajnos manapság is jönnek ki olyan játékok, ahol a figurák csukott szájával beszélnek. Végül Cyprien haja sok szerteágazó tincsből áll, olyan Dragonball Z-s, de rövidebb, ezek mindig fizikailag korrektül hajlanak, mozognak. Ezen apróságok, mivel kellően valóságghűek, sokkal hihetőbbé teszik a játékot annak ellenére is, hogy a game vizuálisan nem a valódi világot modellezi, hanem egy elnagyolt szürrealista fantáziavilágot. Ennek következtében a játékos sokkal inkább elfogadja a játék világát, méginkább azonosulni tud a figurákkal, és jobban beleéli magát a játékba. Sajnos az ellenfeleket már nem lehet ennyire dicsérni, az animációjuk még rendben van, a mesterséges intelligenciájuk azonban kevésbé. Általában a megadott pozíciójuk körül strázsálnak — ha észrevesznek minket, elkezdnek üldözni (és általában nem lassabak nálunk), ha elvesztenek minket szem elől, akkor pedig visszatérnek őrködni. Általában fedezék mögül érdemes levadászni őket, amikor már nagyon gyengék, menekülőre fogják. Sajnos az ellenfelek gyakran újratemetődnek, ez is roppant idegesítő.

Kontrollerek kalvarialja

A játékkal a legnagyobb probléma az irányítás. A készítő DC-n és PS2-n direkt analóg gamepadre élezték ki a mozgást, és ezt tették a PC verzióban is. Sajnos azonban tapasztalataim szerint nagyon kevés PC-snek van analóg gamepadje, a többség billentyűzettel és egérrel játszik (ez a legjobb FPS-ekhez és RTS-ekhez, néhány mászkáló játék is használja sajnos, ami véleményem szerint elég nagy melléfogás trend, de azért valahogy el

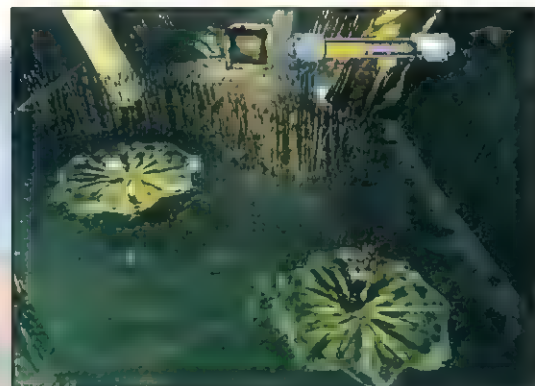
lehet vele boldogulni nagy nehezen), továbbá az igazán hardcore autósok még beszereznek időnként kormányt, a repülősök meg nagy repülő joyokat. A gamepadek viszonylag ritkaságszámba mennek, hiszen a konzolokhoz képest elenyésző mászkáló játék jelenik meg a gépre, és ha van is az embernek gamepadje, az is általában néhány gombos digitális. Szóval roppantul meglepett, hogy az Evil Twin nem megy billentyűzettel, gamepadre vágyik, főleg analógra. Igaz ugyan, hogy be lehet konfigurálni a digitális billentyűzetet is, és nagy szenvedések árán lehet vele navigálni, azonban a második világban van egy olyan bal felső irányba történő ugrás, amit nem lehet semmiképp teljesíteni az alapbeállítással. A helyzetet tovább ront az, hogy az iránygombokat nem lehet átdefinálni, csak az egyéb gombokat. Marad tehát az, hogy valaki kigilyózz egy olyan gombot az ugrás gomb helyére, ami nem akad össze az átlós irányokkal sem, e nélkül billentyűzettel játszhatatlan az anyag. De így átkonfigurálva, vagy egy szimpla digitális gamepaddel, amivel én játszottam is roppant szemétkésőbb a cucc. Például olyan helyzetek vannak, hogy fél óra mentés nélküli ugrálás után olyan helyre kerülünk, ahol a nagy semmi közepén lebegő platformok egymástól függetlenül lifteznek le/fel, mozognak oldalra, de ráadásul még forgognak is a tengelyük körül (itt adtam fel ma). Ezeket szinte képtelenség teljesíteni analóg kar nélkül, annyira precíz átlós ugrásokat kell kivitelezni, ami a digitális lehetőségeken túlmutat. Bár meg kell hagyni, az ilyen helyzetek még analóggal is roppant nehezek, amennyiben a kamera nem követi közvetlenül hátulról a figuránkat. Sajnos ez a betegség is jelentkezik az Evil Twin-ben, a kamera csak követi Cyprien-t, de nem áll be mögé, mint a Tomb Raiderekben. Így sohasem látjuk pontosan, hogy hova ugrunk, a fentihez hasonló szituációkban pedig nincs idő rá, hogy manuálisan beforgassuk a kamerát a

srác mögé, mert addigra a platform, amin állunk már elforgott, és megint nem látjuk, hogy hova fogunk ugrani. Szóval az irányítással és kamerakezeléssel teljesen melléfogtak az In Utero programozói, ez pedig a játékot totálisan lehúzza, játszhatatlanná teszi.

American McGee's Alice Light

Az In Utero fejlesztői egyébként nem rejtették véka alá, sőt egyenesen dicsekedtek vele, hogy az Evil Twin szinte teljes egészében a zseniális filmrendező, Tim Burton két régebbi animációs alkotása, a Vincent, és a Karácsonyi Lidércnyomás ihlették. Persze ha nem mondják, is ordít róla, további ihletnek még bevallották Arcimboldo és Hieronymous Bosch festményeit is. A sztorit részben a Robert Luis Stevenson féle Dr Jekyll és Mr Hyde, a Lewis Carroll féle Aliz Csodországban, a Jean-Pierre Jeunet és Marc Caro féle Elveszett Gyerekek Városa, a Rémálom az Elm Utcában 3 és különféle Charles Dickens, Victor Hugo, Francois Truffaut alkotások, és sok-sok képregény inspirálták. A játékmenet pedig Mario és Rayman 2 szerű a fejlesztők bevallása szerint. Egyébként eredetileg a game rajzfilmsorozat akart lenni, minden egyes epizód (most 8 világ lett helyettük 66 pályával) egy-egy gyermekkori fóbát ábrázolt volna, és annak leküzdése lett volna a cél, de a TV társaságok azzal küldték el az In Utero-t, hogy készítsenek inkább interaktív játékot a témából. Így tettek, az más kérdés, hogy érdemes volt-e.

Igazából a játék nem nyújt semmi extrát, eléggé egykaptafa ugráló-gyűjtögetős cucc. Technikailag sem kiemelkedő, a 4X Technologies Phoenix 3D engine-jét használja, ami azokat az alapszolgáltatásokat nyújtja, amit manapság mindenki elvár, portálokat, részecskéket, dinamikus fényeket, és skeletal animált karaktereket, no meg 3D ütközést. Ennél sokkal többet nem láttam a játékban és az engine tech demójában, igazán csak az az érdekessége még, hogy átirított PS2-re és DC-re is, bár már

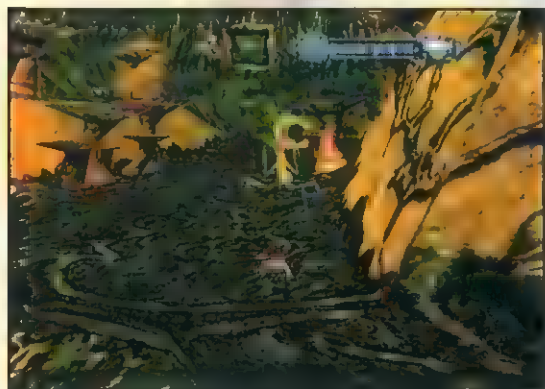


▲ Itt fogsz végleg elakadni, ha keyboard-al nyomod

ez sem számít kuriózumnak régóta. A játék legesleginkább az American McGee's Alice-re hasonlít, de valami irtózatosan. Nemcsak a történet és Tim Burton egyedi látványvilága ugyanaz, de a játékmenet is, és ugyanúgy hasonló szürrealista figurákkal találkozunk minden sarkon. De amíg az Evil Twin nagyon bugos, nem nyújt logikai kihívást, unalmas apró pályákat sorakoztat fel béna ellenfelekkel, és főleg irányíthatatlan, addig az Alice továbbra is egy zseniális játék marad minden téren, és mindenhol übereli is a fent nevezett próbálkozást. Valószínűleg az In Utero nem másolta az Alice-t, hiszen nem annyival később jelent meg (1999 óta fejlesztik), inkább csak balszerencséjére teljesen ugyanolyan csínált, de sokkal silányabb minőségben.

Tehát az Evil Twin használata, főleg PSX szerű analóg gamepad nélkül, ellenjavallt. Akik vonzódnak a Tim Burton-ös gót (mint lifestyle, és nem, mint építészeti stílus) fantáziavilághoz, inkább az American McGee's Alice-t nyomják le újra, az igazán király játék, és még Mad Hatter figura is jár hozzá. Akiknek pedig ez még nem elég a stílusból, és lapul az asztaluk alatt egy PSX (esetleg emulátor vagy PS2), azok ne hagyják ki a MediEvil 1-2-őt sem, mindkettőről dicshimnuszokat lehetne zengeni, annyira el vannak találva.

Sigmund „Credo” Freud



▲ „Fuss Forest, fuss!!!”



POOL OF RADIANCE

RUINS OF MYTH DRANNOR



XP? Treasure? ROPI?!

Az SSI által, 1988-ban publikált Pool of Radiance elsőként tett kísérletet az akkor már virágkorát élő Elfeledett Birodalmak számítógépes bemutatására. Még csak nem is túlzunk különösebben, ha a kor előszóban történő szerepjátékainak teljhatalmú egyeduralmuként tekintünk az AD&D-re — a klasszikus RPG szabályrendszer éppúgy felelős a Dragonlance mondakör, mint az Elfeledett Birodalmak, s számos más, fantasy alapokon nyugvó univerzum életre keltéséért. Tudván, hogy a rendszer alapvetően asztali játékhöz alkotott meg, annak számítógépes implementálása mind relatív kiforrottsága, mind stabil rajongóbázisa révén létjogosult ötlet lehetett a kor RPG piacán. Egy olyan piacon, melynek arculatát azokban az időkben csupán maroknyi, ám jobbára kultikussá lett darabok határozták meg — gondoljunk csak a Bard's Tale, avagy Wizardry sorozatokra. Az SSI által megalkotott AD&D motor révén, mely ügyesen szimulálta az eredeti játék elemait, valamint az Elfeledett Birodalmak történelmének, illusztris személyiségeinek bemutatásában is jeleskedett — a szárnyait bontogató CRPG kultusz kiteljesedni látszott. A Pool of Radiance mondakör nem kevesebb, mint három folytatást nyert, a Dragonlance univerzumot bemutató, hasonló motorral fűtött Krynn Trilógia, avagy a Sci-Fi alapú Buck Rogers ugyancsak tetszetős eladásai pedig minden kétséget kizárta: az AD&D immár a számítógépeken is tombol. Az SSI nevével fémjelzett RPG darabok így éveken át határozták meg a számítógépes szerepjáték főbb irányvonalait, sőt: a cég későbbi, szintén AD&D alapú művei sem bizonyultak egyértelmű bukásnak. Eye of Beholder sorozat, melynek

harmadik részén azért minden további nélkül el lehet szundikálni. Az ódon motor lehetőségeit a monumentális méretű Pools of Darkness során merítik ki az alkotók, mely egyszerre jelenti a számítógépen ábrázolt Elfeledett Birodalmak negyedik, s egyben lezáró fejezetét, valamint egy korszak végét is: a feltörekvő konkurencia láttán az SSI már nem vállalja fel a motor újbóli elsütésének kockázatait. Az AD&D legkegyetlenebb/legbrutálisabb világának, a Dark Sunnak bemutatása után, a kiadó meglehetősen szerencsétlen irányba fordul. Az akkortájt már javában dúló Doom láz hatására kísérletet tesznek holmiféle kvázi-FPS-RPG megalkotására, mely ugyan az AD&D egyik legbizarrabb, egyszersmind legkarakteresebb világába, Ravenloftba kalauzolja a játékost — ennek ellenére is csúfos bukás válik belőle. Érkezik a máig is kultusz és rajongás övezte Betrayer at Krondor első epizódja, mely Raymond E. Feist író közreműködése, valamint a vektor alapú, testközelbeli élményanyagot nyújtó képi megvalósítás révén csak tovább rombolja az SSI presztízsét. Jóval később, múlt évezredünk utolsó éveiben kerül sor a következő, forradalmának nevezhető CRPG bemutatására. A darab, mely már az AD&D második kiadásán alapszik, rajongók millióit nyeri meg magának, s taszajtja az SSI-RPG fogalmát a látszólagos biztos feledés szennyes mocsarába: Baldur's Gate. Most, csaknem tíz évnyi hallgatás után az SSI beérettnek látja az időt a válaszára, s a Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannor révén kísérletet tesznek elvesztett királyságuk visszahódítására. Végre valami...

3rd Edition

Az alantakban méltatott RPG szemelvény reklámkampányának első számú ígérete eképpen hangzott, s hangzik máig is: „Az első számítógépes szerepjáték, mely már a D&D Harmadik Kiadásának szabály-

rendszerén alapszik!” A mű megérkezését az ezen bejelentés kapcsán sejthető, izgatottságból históriába hajló várakozások előzték meg. A D&D harmadik kiadása, mint azt a rendszert akár csak nyomokban ismerő játékosok számára világos, a mára már ösöreg, mondhatni ványatag AD&D méltó megújításának is felfogható, mely flexibilitása s fokozott következtessége révén azonnali Player's Handbook, Dungeon Master's Guide vásárlásra készíti mind az eredeti D&D-n, mind az AD&D 2nd Editionon edződött veteránokat. A 3rd Edition kitűnő ismerősi s mivelő aligha szorult felvilágosításra a rendszer változásait illetően — egyébiránt nem tűzés állítani, hogy egy szinte alapja-

bonyolult gesztikulációkkal, esetenként tánclejtéssel is járó castolást eltoljuk. Ugyanez a szám, ha nem álljuk mágusunkat talpig páncélba öltöztetni — elérheti a 40, 50%-os álmohatókat is, mely már elég meredeknek mondható. Akárhogy is, ezen metódus sokkal meggyőzőbb képet mutat, mint a fentiekben bemutatott, 3rd Edition előtti törvényszerűség. Másik példa: száműzetéssel végre a mágusok intelligenciájából eredeztetett maximális varázs-



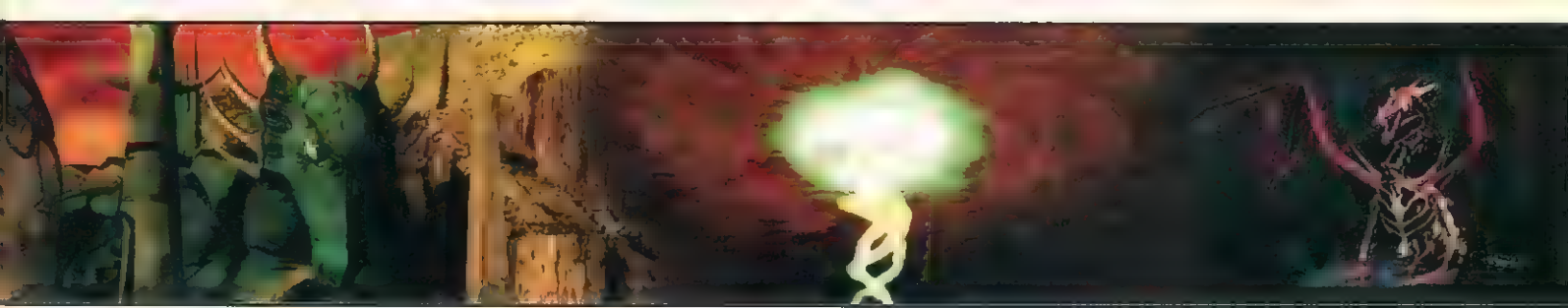
POOL OF RADIANCE

RUINS OF MYTH DRANNOR



▲ jutto - jutto

latszint, mely tükrében a 17-es intelligenciával megáldott/megvert varázstudónak életében sansza nem lenne 9-edik szintű spellt kasztolni. A 3rd Edition már a karizmából számolja a maximális varázslatszintet, számszerűen: a 10-es alapkarakterizmán túl minden további pontért hozzáférhetünk egy magasabb szintű Iskola varázslataihoz. Értsd: 15-ös karizmánál jók vagyunk ötödik szintig, 18-asal nyolcadikig. Hé! És a kilencedik? Mit idegeskedsz? A varázslatok maximális szintje: nyolc. Karaktereink természetesen itt is XP-t kapnak



mind a legyilkolt monsztrékért, mind a teljesített questekért. A szintlépések ponthatárai azonban már fixek, míg pontokat aszerint kapunk, mekkora mértékben is tudtuk kamatoztatni képességeinket. Jellemző módon persze a tolvajok táposodnak a legnagyobb ütemben, hiszen úton-útfélen csapdákat távolítanak el, lokkokat pikkkelnek jól, s egyáltalán. Ezen kívül más hasznuk nincs. Ami, figyelembe véve a tolvajok egyéb képességeit — lopakodás, rejtőzés, zsebmetés — elég meglepő. Erről bővebben egy későbbi szekcióban.

Fokozandó a fokozhatót, a 3rd

Édition újszerű kasztmetódussal érkezik: szintlépést követően magunk dönt-

nem bír, leszámítva a jellem-kaszt „kollizsónöket.” Azaz: Chaotic Evil mágusunkból bizony nem fogunk Paladint csinálni. És? Kinek jut eszébe ilyen képtelen ötlet egyáltalán? Szerencsés módon immár a kezdeti alaptulajdonságokat sem az eddig megszokott végérvényesség jellemzi — meghatározott szintlépésekkor lehetőség nyílik ezek valamelyikének növelésére, sőt a mű előszeretettel méri a Diablo mítosz-ból ismert magic itemeket is: +2 erő és konstit adó amulett, teszem fel. Tipp: én a harcosra tenném.

A játék során 16-odik szintig fejleszthetjük fel karaktereinket, értendő ez az általuk képviselt kasztok minden csoportjában. Így semmi akadálya, hogy kellő energia s idő befektetését



ADIANCE Myth DRANNOR

hetjük el, mely kaszt jegyében is óhajtunk szintlépést produkálni. Ezt a metódust ugyan a magam részéről nem tartom különösebben szerencsésnek — méghogy habzó szájáról s szakálláról nevezetes, Brogg nevezetű törp barbárom egy ork fejének lenyesését követően mágikus tanok tudója lesz, haggya má' — mégis növeli a rendszer flexibilitását, ha megkérdőjelezhetetlenül következtetlenség módon is. Amire érdemes ügyelni: karaktereink jelleme — tetszik, nem tetszik — az ég egy adta világon semmi jelentőséggel

követően, 16-odik szintű mágus/harcos/paladin/monk/pap/erdőjáró/tolvaj képében állhassunk a DM szeme elé, aki aztán haját tépve siet közölni velünk: „Ez nem PC! Ez monszter! Ééééérted?! MONSZTER!” — copyright by Ces.

A játék

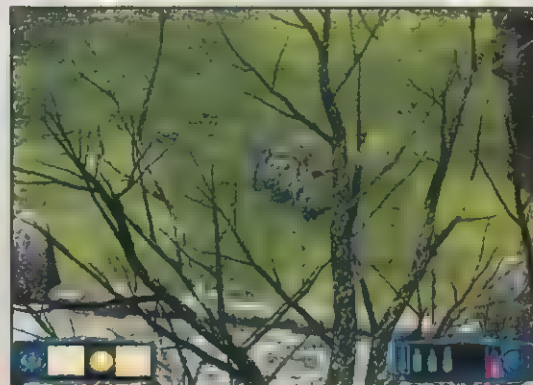
Myth Drannor bemutatása, lévén az egyike a Forgotten Realms legkarakteresebb helységeinek, minőségi élményanyagot sejtetett. Ehhez képest csupán az ősi romváros sacc négy — na jó, öt — foci pályányi területéhez férhetünk hozzá — a tulajdonképpeni játék gyakorlatilag nem áll másból, mint a Myth Drannor alatt terjeszkedő, monumentális méretű dungeonök lakóinak módszeres leirtásából, bizonyos kulcsok, egyéb

Hiba a Gépezeiben, Első Jelenés: „Az; kraz Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannor merevlemez meghajtóegységre történő feleleltetésére készült, részessen vala az áramazúnetektől, mert bizony-bizony mondom: néktek: az, kinek az merevlemez meghajtóegysége az beavatkozás közben bármely körülmény alatt megzavarja — s beszélünk itt az más programok elindításának folyamatáról is — búcsút inthet az ő adathalmazának, mert az Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannor megzavart installálási procedúra esetén aztat formatálás újján meglesztítá; e tevé ő eztet hallatlan könyörtelenséggel, valóban. Az, kiazavaim komolyan nem vevé, vassen magára!”

tárgyak felvételéből, majd ezek megfelelő helyen történő használataiból. A Baldur's Gate-ekben már körvonalazott, érdemi történeti vonalvezetéssel is megtámogatott játékelménynek nyomát sem érezni a darabban. Oké, oké: időnként eltűnik a kereskedő, hogy aztán nyomaira bukkanhassunk a dungeonben, avagy a labirintusból megmenekült szövetségeseink nagy kétesen közlik, hogy ők bizony tudják, honnan s miért jöttek az általunk lemészárolt mágusszerzetek — ám mindez képtelen feledtetni, avagy semmissé tenni azt a tényt, hogy a Pool of Radiance

is többet lehetett elvárni, így egyáltalán nem szerencsés, hogy az alkotók valójában képtelen méretű dungeonök kipucolására s felderítésére alapozták az új SSIRPG-t. Szó se róla: a Diablo nagyszerűsége éppen abban állott, s áll máig is, hogy feladatunk nem mutat túl az irányított, s minél hatékonyabb tömegmészárláson — ám a Ruins of Myth Drannor, mint az D&D alapokon nyugvó mivolta révén sejtethető: körökre osztott fight metódust használ. Ez remek. Remek, mert éppen a fight implementálása sikeredett a legjobbra — nyugi, azért őt is fogjuk fikázni. Helyesebben, már

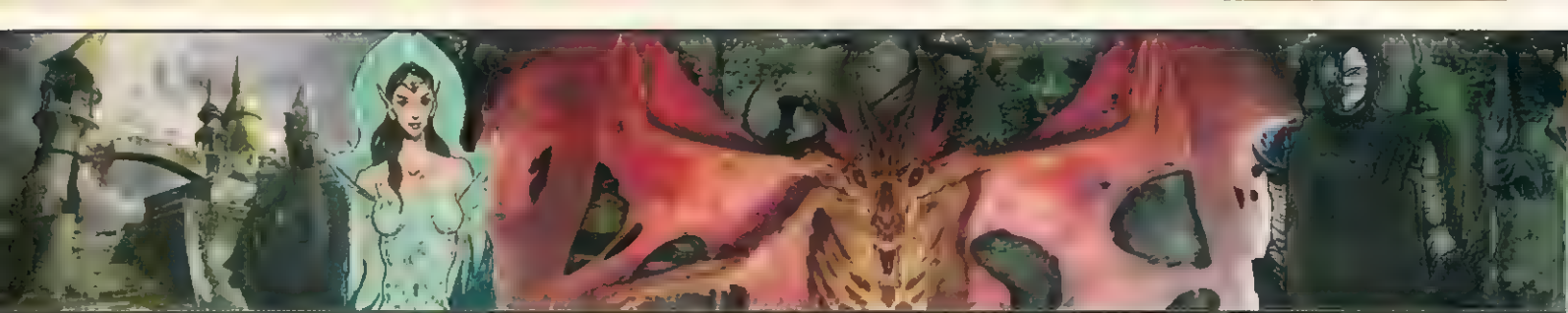
Diablo szerű dungeon-carnage-nek nevezhető. Egy, az Elfeledett Birodalmak ölén bonyolódó RPG-től már 1988-ban



▲ -Hm. Esni fog.
- Ebben a stuffban? Soha.



▲ Mindig van nálam Tic-Tac



Írta: Képzeltben, Másodikkereső, Az Invisibilty...
Blink avagy Invisibilty bűvige játékosny hatás alatt leledze, szintűgye
kessen vála, a tartózkodjon az ez varázslatok hatóideje alatt megjel
állításmentéstől, s tartózkodjon o etől valóban! Mert bizony bizony mondom
néktek az Blink és az Invisibilty varázslathatóideje alatt történő állásme
tes az állomány azonnali feloldhatatlanságot, valamint későbbi olvashatá
lanságát eredményezte. Az pedig néktek rossz, így lehetne legyőzni a
míról márpedig mondtam, hogy ténylek tenni azt veszedelem!

most kénytelenek vagyunk bemelegí-
teni: a darab alkotói sajnos elkövették
azt a hibát, hogy a dungeonök bizo-
nyos területeit horribilis számú, s
rendszerint egyazon fajta monszter
sorait erősítő rémséggel spékelték
meg. Ez pedig, köszönhetően a
fight körökre osztott mivoltának,
törvényszerűen unalomba fullasztja a
legmegátalkodottabb ork/
zombivadász kezdeti ügybuzgalmát
is. Mert nézzük csak: minden
monszter-típus mellé jár ugye Hasz-
nálati Utasítás — gyikemberek? Oké,
akkor kezdemény — nézzük csak:
kedvenc papnőnk, Lauri Lauri nyom
egy csöndvarázst a papok nyakába,
ugyan' bizony ne kántálják már azokat
a kellemetlen Hold Personokat. Brogg
címboránk bekapcsolja a Rage üzem-
módot, majd képtelen méretű kala-
pácsát lóbálva nekiront az ellen
védelmi vonalainak. Marduk eközben
hátrébb húzódik, hogy útjára enged-
hesse varázslóvédekéit, Sigmund
pedig csendesen bealszik, mikor a
Gyikemberek Alagútjában
64698586758-adszor nézi végig
ugyanezen koreográfiát. Ez itt a baj.
Persze megoldás erre is van —
abba kell hagyni a játékot,
majd egy alkalmasnak vélt
időpontban tovább foly-
tatni. Akkor, amikor képes-
nek érezzük magunkat a
hátramaradt ötven party vs
gyikemberek fight levezénye-
lésére.

A felszínen létezik egy
Nottle névre hallgató,
szerfelett
tenyérbemászó
kereskedő. Csak az
nem világos, minek
— használható
portékáinak
száma a nul-
lához tart: se



▲ Egy research-ölt spell: Bigby's Mighty Powerfart.

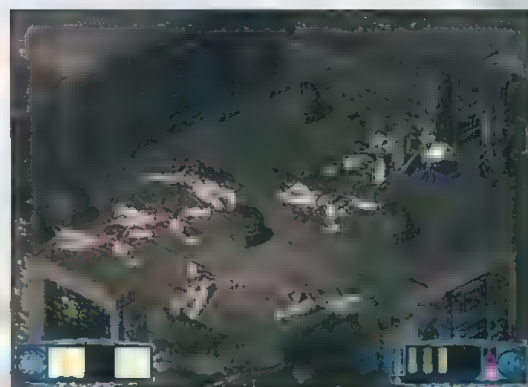
egy mágikus fegyver, páncél, csak
szánalmas wandek meg alumínium
kardok — így a dungeonökben meg-
szerzett, temérdek lövé gyakorlatilag
a világon semmire sem jó. Számol-
gassuk, abból baj még nem volt.
A méregdrága healing potíonőket,
scrollokat előszeretettel méri a gép,
de ezt is: minek, minek? A party gya-
korlatilag lépten-nyomon biztonságot
jelentő szobákra akad, melyek ölen
kedvükre hódolhatnak a restelés örö-
meinek. Így szinte soha nem kár-
hoztatunk rest-mentesen vívni meg
két egymást követő ütközetet —
ily módon rövid időn belül kész
healing potion és scroll

gyűjteményünk lesz, melyet előbb-
utóbb a kereskedő nyakára szóunk.
A rendszer kiegyensúlyozatlanságát
jelzi, hogy már első szintű kalan-
dozóként is Wand of Cone of
Coldokra, sőt a legmagasabb szintű
papi bűvigék egyikét rejtő, Wand of
Resurrectionökre (!) lelünk. Hát az
tuli, hogy normál körülmények között,
efféle itemek közelsége esetén az

zési tárgy múltidőbe tevést követően
csurran-cseppen valami. S ez bizony
nem vicc. Az emberfiában persze
óhatatlanul ott munkál a képzet, hogy:
„ááá, dehogy hagyom itt ezt a hordót,
talán éppen ebben van egy kulcs,
egy lead, vagy +2-es bugylibicska...”
s szép szorgalmasan széttöröget
mindent, ami széttörögethető. Egyéb-
iránt, mintha csak valamiféle perverz
megfontolás vezette volna az alko-
tót, léteznek egészen pici, szintén
széttörendő kis kövek is, csakúgy,
mint az izléstelenség határait súroló
kincsesszobák. A szint a következő:
benyitunk, és vaóóó: az egész
padló telis-tele van csengő aranytal-
lérokkal. Nosza, neki is állunk felsze-
degetni azokat, s lőn: kiderül, hogy
egy aranykupac=egy arany. Így, szor-
gos játékos fél órányi klikkelgetést
követően szert tehet egy rozsdás
balta fogyasztói árát fedező, mintegy
60 aranynak megfeleltethető
összegre. A magam részéről „hmpf”-
ögtem, s fordultam ki a szobából.

A Fight

A darab automatikusan vált combat
mode, és az irányított közlekedést
lehetővé tevő „scavenger” mód között.
Combat mode-ból kilépni eszmei



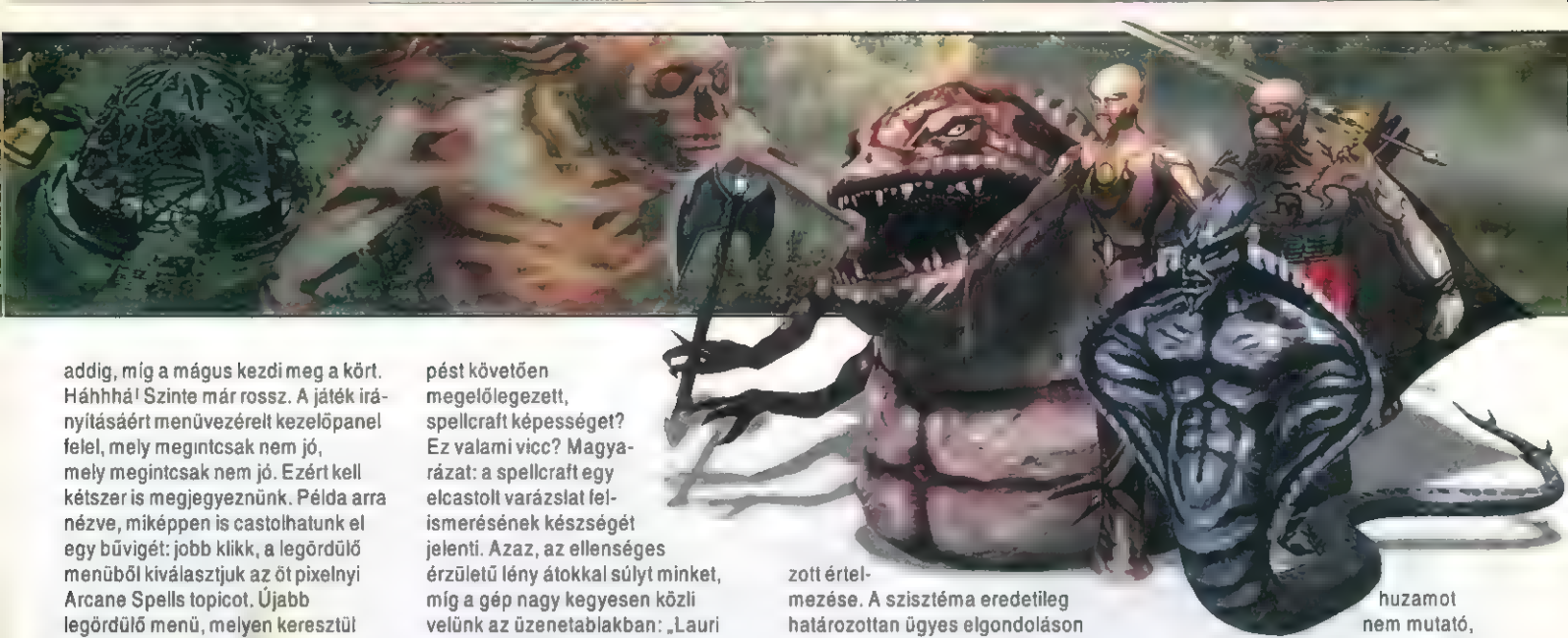
▲ Úúúú! Ezt a trükköt megtanítod?
-Hát... nem tudatos volt...

első szintű kalan-
dozók 99%-os
valószínűséggel
produkálnak
party attackot.
Rendben, nyilván
az elhullt karak-
terek feltámasztá-
sának lehetősége
— erre szolgál
a Resurrection
spell — volt az
alkotók célja
ezzel, ám jóval
szerencsésebb
lett volna létre-
hozni egy három-
szor használatos

Feltámasztó Shrine-t, teszem fel, mint
első szintű karakterek-
nek nagyvonalúskodni
a legdurvább papi
spellekkel.
A darab egyik legjobb
produkciója a széttörhető,
helyesebben: széttörendő
berendezési tárgyakban
rejlük. Míg a Diablo
során rögvést kaján
vigyor ül a használó orcájára,
tudván tudva, hogy legalábbis
egy patkány előmászik majd a
szétzúzott hordóból, az kapásból
+1 XP — addig a Ruins of Myth
Drannor által mért asztalok, hordók,
székek szétamortizálása során jók
vagyunk, ha kétszáz (!) berende-

síkon van, gyakorlati s a jóízlés
síkján: nincs esélyünk. Ennél is
komolyabb probléma, hogy a party
tagjai ha-kell-ha-nem alapon kárho-
zatnak folytonos, s már-már terhes
együttmaradásra, így esélyünk nincs
tovajunk képességeinek kamatozta-
tására, teszem fel. Mert menne a
tolvaj, hogy körülkémleljen, ám őt
lépés megtételét követően — „You're
moving too far away from the Party
Leader.” Ehhez képest már nem külö-
nösebben meglepő, hogy támadó
varázslatok kasztolására csak combat
módban van lehetőségünk. Még hogy
lesből beterítsd a zombikat egy
jóképű tűzlabdával? Felejsd el szé-
pen: ments, kezdeményezz harcot,
majd töltögesd vissza az állást mind-





addig, míg a mágus kezdi meg a kórt. Háhhhá! Szinte már rossz. A játék irányításáért menüvezérelt kezelőpanel felel, mely megintcsak nem jó, mely megintcsak nem jó. Ezért kell kétszer is megjegyeznünk. Példa arra nézve, miképpen is csatlakozhatunk el egy bűvigé: jobb klikk, a legördülő menüből kiválasztjuk az öt pixelnyi Arcane Spells topicot. Újabb legördülő menü, melyen keresztül meghatározzuk az áhított spell szintjét. S lőn: a harmadik legördülő menüből kijelöljük a varázslatot. Nem valami kényelmes modell. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy áldásos módon léteznek az egyes főmenükre mutató shortcutok is — ám ezek sem pótolják azt a fajta kényelmet, mely egycsapásra megoldható lett volna Diablo szerű, üres slotokon keresztül.

3rd (?) Edition

Ahogy egyre többet s többet játszunk a darabbal, úgy bizony borzasztó ronda, mondhatni gusztustalan kompromisszumokra lelünk. A 3rd Edition legötletesebb újításai közé tartoznak az új skill, és feat rendszerek. A szabályok értelmében, ezeket a játékos választja ki, mikor megszerzett tapasztalati pontjai ezt lehetővé teszik. Ehhez képest, a darab jónak látja önhatalmúlag, előre megírt program szerint mérni különleges képességeinket, mely megoldás egyértelmű bizonyossága a 3rd Edition ezen hozadékainak csapnivaló interpretálására. Ezen metódust még akkor sem lehetne jó izzel lenyelni, ha legalább minden esetben valamilyen módon kamatoztatható képességeket kapnánk — elvégre hadd döntse el a játékos, mely képesség birtokában is vélelmezi önnön magát rutinosabb henternek — ezzel szemben mire véljük a papi szintlé-

pést követően megelőlegezett, spellcraft képességet? Ez valami vicc? Magyarázat: a spellcraft egy elcassolt varázslat felismerésének készségét jelenti. Azaz, az ellenséges érzületű lény átokkal súlyt minket, míg a gép nagy kegyesen közli velünk az üzenetablakban: „Lauri Lauri: rájössz, hogy az ellenfél Bestow Curse varázslatot alkalmaz!” Ezzel aztán előbbre vagyunk, hja Morál kérdés: a 3rd Edition alaphelyzetből úgy ahogy van, nélkülözi a szörnyek morálmodelljét — a DM belátására bízva ennek szimulálását, ha a szükség esetlegesen úgy kívánná. Ezzel szemben, az itt szorult helyzetbe került rémségek, sikertelen moral check után pókerpofával párolognak el a helyszínről. Ahogy mondom: elpárolognak. A vicc az egészben az, hogy a party képtelen az irányított menekülés eszközeihez nyúlni. Ha netán mi szeretnénk kerekoldani, úgy hat-hét képernyőnyi távolságot kell megtennünk a minket üldözők elől, mely a körökre osztott szisztémának köszönhetően, eleve izléstelen perspektíva. Marad hát a visszatöltés. A rangereknek nincs lehetősége a kétkeszes harcra, mely pedig a 3rd Edition szabályok értelmében a kaszt alapvető javadalmának fogható fel. Legjobb az Attack of Opportunity metódus elbaltá-

zott értelmezése. A szisztéma eredetileg határozottan ügyes elgondoláson alapszik: ha valaki bármely módon megszakitja az addig viselt fightot, avagy valamely ellenséges lény Threat Range-ét — elérését — érintve óhajt továbbhaladni, úgy opponensének lehetősége van automatikusan rátámadni. A szisztéma természetesen spellengés közben is érvényt élvez, ám: a metódushoz tartozó kiegészítő szabályok implementálására már nem tellett az alkotótól. Ilyen például a Cast on the Defensive varázslói funkció, mely tükrében a közvetlen közelünkben rezidens ellenséges lényekre olvashatnánk rá óhajtott bűvigéinket. Ááá, minek az: így érintés alapú támadó spell, mint az überklasszis Harm alkalmazásakor is számolhatunk a célpont automatikus támadásával.



Vicc. Nincsenek a darabban se bárkák, se druidák, sőt valamely megfontolásból a gnóm fajt sem átalították nélkülözni a program alkotói. Ez csupán rövid ízelítő, 3rd Edition rajongók még számos, az eredeti szabályrendszerrel semmiféle pár-

huzamot nem mutató, avagy szerencsétlenül implementált, s persze — úgy, ahogy van: mellőzött lehetőséget hiányolhatnak, avagy ismerhetnek meg.

Hátja...

Semmiképpen sem érdektelen darab ez, mely rémisztő hiányosságai ellenére sem nélkülöz egyfajta különleges, csak rá jellemző atmoszférát s alaphangoltságot. Ennek, valamint egyszerű, fight orientált játékmotének hála, a Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannort a kor piacán is létjogosult elemnek mondhatjuk — ám csupán a szigorúan fightsorozatokra koncentrált, az érdemi történeti felhozattól, meglepőbb fordulatoktól mentes CRPG darabok táborában. Hozzá tartozik az igazsághoz, hogy a játékostársadalom egy ilyen névvel szemben jóval magasabb elvárásokat támaszt, mely elvárások tükrében a darab csúfos bukást produkál. Belesápadok, ha egy 3rd Edition rajongó bőrébe képezem magam, aki rögtön megjelenését követően, látatlanba is beinvestált a darabba, s szenvedte el a program hiányosságai révén, szünni nem akaró jelleggel felmerülő mentális ütlegetek. A mű fogadtatása gyakorlatilag világszerte vegyes, sőt esetenként szélsőséges képet mutat — egy 3rd Edition rajongó egyenesen így jellemzi a darabot: „Még mindig a cipőm talpáról vakargatom le ezt a nagy kupac...” a többi mindenki kitalálhatja. S noha kétségtelen, hogy a mű a várakozások alatt teljesít, valami azért — tessék nekem elhinni — van.

by GyZ



▲ Ez egy fight

www.poolofradiance.com

UBISoft / SSI
PIII 500 (PII 300) 128 MB RAM (64 MB RAM) CD

LÁTVÁNY	0
IRÁSZATOSÁG	0
SZAVATOSSÁG	0
ZENE-HANG	0

✓ kellemes atmoszféra

✓ monumentális dungeonok

✗ 3rd Edition rajongók reméltek

✗ alacsony, és gyökös

69

S.W.I.N.E.



Sok nyúl disznót győz!

Mint derült égből a villámcsapás, jelenik meg a játékipa-
acon a nyulak és disznók
harcát bemutató magyar fejlesztésű
S.W.I.N.E. A játék, ígérem, nagy
visszhangot fog kelteni. Ez a valós
idejű stratégia világszínvonalú, bár
ez a kissé elcsépeelt jelző nem
fedi teljes mértékben a valóságot.
Ugyanis a S.W.I.N.E., külsősegeit
tekintve, gondolok elsősorban a
grafikára, olyan lenyűgözően profi
munka, hogy biztos vagyok benne:
ennél szebbet még nem láttam a
műfajban. Hozzáteszem, a játszha-
tóság is komoly kvalitásokkal büsz-
kélkedhet, ezzel a minőségi jelzővel
pedig egy olyan játékról mondom
most, és az alábbiakban véleményt,
ami remélhetőleg hosszú ideig meg-
határozó jelentőségű marad — kate-
góriájában mindenképpen. Nekünk,
a játékosoknak kedvencünk, a
fejlesztőknek követendő példaként
lesz emlékezetes...

S.V.A.J.N.

Mit jelent a játék címe, teszi fel min-
denki jogosan a kérdést. Nemcsak

az angol és a német főnév áll közeli
rokonságban egymással, de a szláv
nyelvtörőketeken ugyancsak hasonló
szavakkal illetik a népek kedvenc
háziállatukat: a sertést. A játék mun-
kacíme hosszú ideig „Trail” volt, de
a kiadó finom utalásait figyelembe
véve a sokkal egyértelműbb és
némileg hatásvadász „Malac” lett
a befutó. A betűk közötti pontok
elsősorban egy militarista, katonás
hangulatért felelősek, de a németek
fantáziáját nem hagyta nyugodni a
betűszó, és egy jópofa jelmondatot
kreáltak a szó mögé, ami valami
ilyesformán hangzik: Strategic
Warfare In a Nifty Environment.
Jó magyarsággal tehát: Háborús
Stratégia Szellemes Környezetben,
a magyar szavak kezdőbetűinek
összeolvasását mellőzve maradjunk
inkább az angol rövidítésnél.

A kerettörténet — Nem erőszak a disznótor?

A nyulak békés és barátságos
nép. Országuk neve Répaföld, ahol
demokráciában élnek. Nemcsak
társaikhoz, de más jószágokhoz
is nagy tiszte-
lettel közelednek.
Városaik tiszták,
rendezettek, már
messziről
felismerhetőek,
ugyanis épülete-
ikre, de
tulajdonképpen
minden hasz-
nálati tárgyukra
jellemző ked-
venc étük, a
répa formája.
Mániakus vonzó-
dásuk e zöltség-

hez tehát meghatározza kultúrájuk
alapjait is... Füleik hosszúak és lelő-
gók, metszőfogaikat büszkén muto-
gatják, bundájuk selymes, és puha.

A malacok támadásakor maroknyi
honvéd hadseregük állja igencsak
nehezen a sarat. Jól felszerelték és
képzettek, de a temérdek vad disznó
ostromolta területeket kérdéses, meg
tudják-e tartani.

A disznók nyugtalan, könnyen
ingerelhető, veszekedős társaság.
Hiúságukban a legkisebb
nézeteltérésekből is országos ügyet
képesek kreálni, nem csak más
állatokkal barátságtalanok, de egy-
mással is állandóan torzalkodásban
élnek.

Nemzeti itókájuk a sör, amit minden
valamirevaló állampolgár jó disznó-
ként nagy mennyiségben fogyaszt
is, rendszeren. Ha idegesek, szeme-
iket gyorsan forgatják: vagyis
kis malac-szemeiket sokszor
és sokat forgatják. Mondandójukat
mély öblös hangjukon, harsogva hoz-
zák a másik tudomására.

A disznó testfelépítése szerint izmos
állat, bár a vastag zsírtakaró miatt
ez az adottság rejtve marad. Váro-
saik zsúfoltak, piszkosak, házaik
kiköpött disznóólak... kéményekkel
kiegészítve.

Katonai berendezkedésű államuk-
ban nagy szó, ha valaki bekerül a
nemzeti hadseregbe, melynek neve
a Pig National Army, (P.N.A.) A
magas rangú katonai vezetőket
feltétlenül tisztelet, sőt imádat
övezi, a katonák fanatikusán
harcolnak, szinte bármit meg-
tesznek feletteseiknek. Egysé-
geik lomhák, mozgásuk nehézkes,
de jelentős páncélzattal, és nagy
tüzerővel rendelkeznek.

A nyár derekán, egészen pontosan
július huszonhatodikán a Disznó
Köztársaság megbukik. A hadsereg
tábornoka magához ragadja a hatal-
mat, a nép kitörő örömmel fogadja
az eseményeket. Augusztus elsejei
beszéde során a malacok új főnöke
megindító érzékenységgel beszél
népéhez:

— Mert vannak olyan népek, kiknek
több repájuk van, földjeik nagyobbak,
termékenyebbek a mieinknél. Milyen
jogon?! — kérdelem én. Vagy nekünk
nem lehetnek repaföldjeink, kuko-
ricatáblánk? Ha most nem jutunk
termékeny, jó minőségű földekhez,
generációk fogják megtudni, mi az
éhínség! Munkások milliói keményen

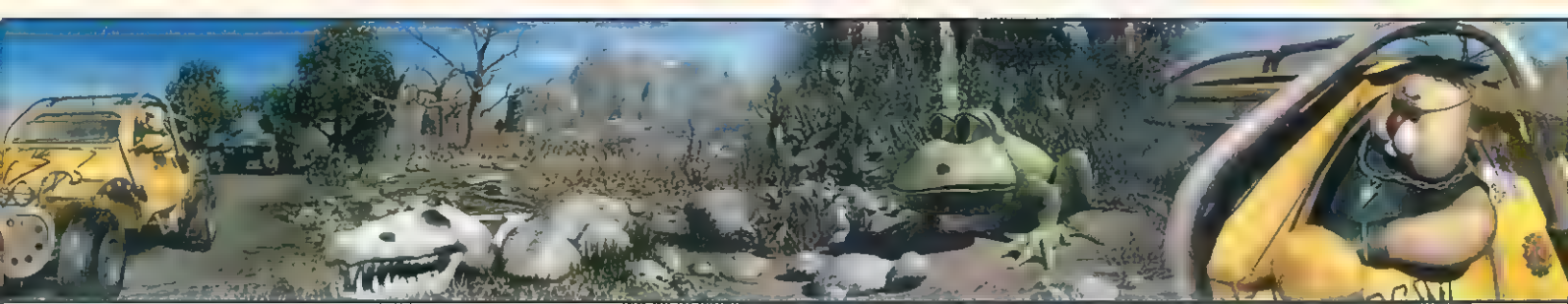
dolgoznak a gyárainkban, hogy meg-
legyen a napi betevőjük. Hogyan szá-
molnék el saját lelkiismeretemmel,
ha nem segítenék nekik harcukban?
A kizsákmányoló köztársaságnak
örökre vége! Egy új világ kapujában
állunk!”

Két nappal később P. N. A., a
disznók hadserege minden figyel-
meztetés nélkül, Acélagyar tábornok
parancsára, átlépi Disz-
nó-ország és
Répaföld határát.
Mélyen benyo-
mul a
nyulak terü-
leteire,
kevesebb,
mint két
hét alatt
majd
az
összes



S.W.I.

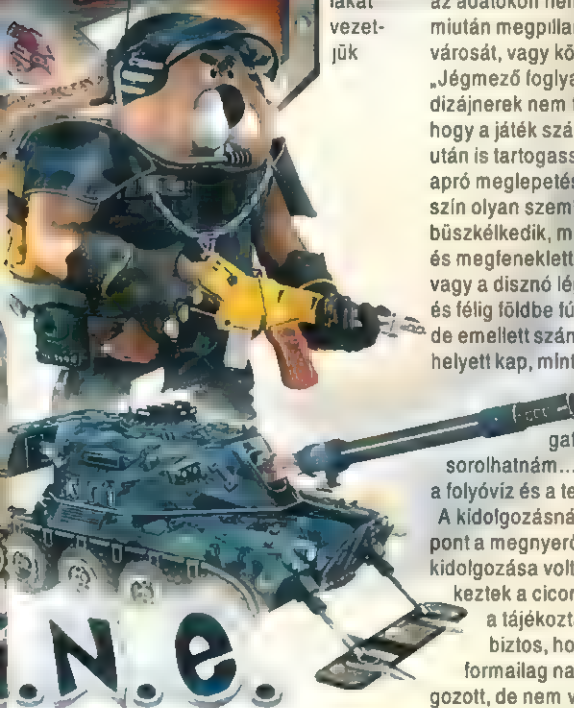




csapatná kell formálni. Feladat az ellenség háta mögé kerülni, és annyi kárt okozni neki amennyit csak lehet. Utánpótlási vonalakat felszámolni, hadipari létesítményeket lerombolni, egyszerűen: beleköpni a „moslékukba”.

Külsőségek

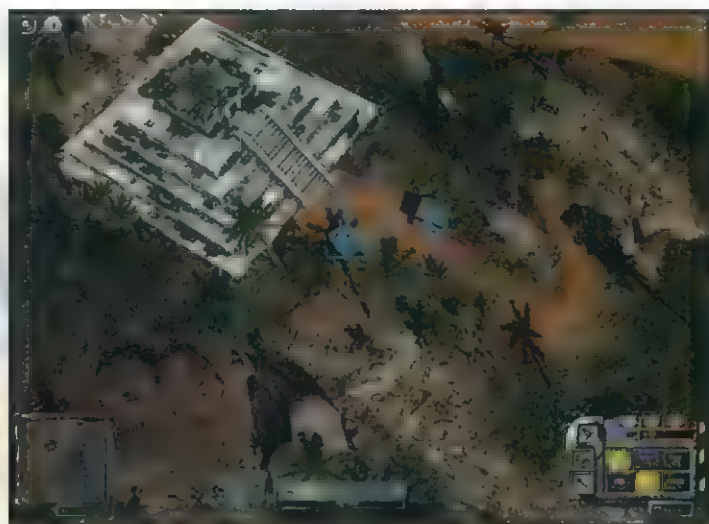
A játék grafikája már első pillantásra is meggyőző. Kezdjük az elején a menüvel, ami változik attól függően, melyik oldalt választjuk: a nyulat vezetjük



jó néhány esetben használtam is, de az igazat megvallva a „rálátás” a játéktérre olyan optimális módon beállított, hogy csak minimális időt feccséltem a nézetek állítására. Leginkább akkor, amikor a pálya kidolgozottságának igényességét akartam jobban szemügyre venni, nem pedig a harcok közepette: ergo, soha nem voltak tájékozódási problémáim, amit nem mindegyik háromdimenziós megjelenítést nyújtó játék mondhat el magáról. Apropó pályák kidolgozottsága, itt álljunk is meg egy percre.

Némelyik képernyőn (vagyis az éppen aktuális látható részen) akár száznyolcvanezer poligon található, egyes pályák pedig több mint egymillióval büszkélkedhetnek! Ezeken az adatokon nem is csodálkoztam, miután megpillantottam a disznók városát, vagy körbekémleltem a „Jégmező foglyai” című pályán. A dizájnerek nem titkolt szándéka, hogy a játék számos végigjátszása után is tartogassanak a pályák apró meglepetéseket. Némelyik helyszín olyan szembeötlő ékességekkel büszkélkedik, mint a partra sodródott és megfeneklett „Rabbitania” hajó, vagy a disznó légvédelem által lelőtt és félig földbe fúródott ufó roncsai, de emellett számos olyan apróság helyett kap, mint egy hóember, feldíszített karácsonyfa, a házak elé kilógatott sonkák, és még sorolhatnám... Különösen szép lett a folyóvíz és a tenger megjelenítése! A kidolgozásnál elsődrendű szempont a megnyerő és találó formák kidolgozása volt, csak ezután következtek a cicomák. Legalább is ezt a tájékoztatást kaptam. Nos biztos, hogy az összes egység formailag nagyon szépen kidolgozott, de nem vettem észre, hogy a cicoma, a díszítés másodlagos szerepet kapott volna. A S.W.I.N.E.-ban minden egység tapasztalati pontokat szerez a harcok során. Ha eléri a szintlépésekhez szükséges pontlimiteket, ez kétszer is lehetséges, látványos fény- és hanghatások közepette szintet lép. Azon kívül, hogy tulajdon-sági változnak, külsején is mély nyomot hagy a metamorfózis. A harcban edződött gépezetek ütött-kopottá válnak, extra védőelemeket kapnak, látványos harci díszeket aggatnak és pingálnak rájuk kezelők, a disznó páncélosok még vad agyarakat is „növesztenek”.

Mindezeknek sajnos megkérjük az árát. A gépigény nem a leg-



alacsonyabb, az igazán jó futás érdekében melegen ajánlott egy GeForce2-es videokártya, némi memória, és az sem jelent hátrányt, ha a processzor ötszáz MHz felett pörög, főleg, ha az egy harmadik generációs Pentium.

Mindezek a követelmények ma már nem tartoznak az elérhetetlen kategóriába, ha pedig a játék látványvilágát is figyelembe vesszük, teljesen érthetővé válik. Mindettől függetlenül mondhatom, hogy a felbontást a minimális (!) nyolcszázszor százszáz felbontásra állítjuk, és a textúrák felbontását sem hagyjuk a maximumon, még kitűnően el lehet a S.W.I.N.E.-n játszogatni. De lehetőség van az ezerhatszázszor ezerkettes felbontás beállítására is... ☺

Sok a dumal

Az alkotók nagy hangsúlyt fektettek a játék verbális, szóbeli igényességére. A S.W.I.N.E.-ban nem kevesebb, mint hatezer (!) beszólás hangzik el. Ha például ugyanarra az egységre kattintgatunk, vagy adjuk ki számára a parancsot sokszor egymás után, akár tíz-tizenöt eltérő válasszal kommentálja lénykedésünket. Ezt a ziccet a S.W.I.N.E. különböző nyelvekre fordításánál nem hagyhatták, és nem is hagyták ki.

A külföldi szinkronokban a disznók és a történelemből ismert náci propa-



gandisták hanghordozása közötti párhuzam több a véletlennél. Majd le estem a székről, mikor a sértesek vezérének hangulateltelő szövegeit első alkalommal hallottam. A történetnek megfelelő ökörségét ☹, akarom mondani nyilvános felszólalását hallhatjuk: az élmény, ha nem bírjuk a német nyelvet, egész egyszerűen egy és ugyan az Hitler korabeli hangfelvételeinek visszahallgatásával. Nem csak a harmincas-negyvenes évek utánozhatatlanul zajos felvétele, de a szónok orgánuma és elnyújtott „r” hangjai is meggyőző hasonlatosságot mutatnak a náci vezérével... A nyulat sem maradhattak ki, ők úgymond a franciák szerepét kapták. Az angol változatban kellemes, zöngés akcentusban karattyolnak, néha még egy-egy tiszta francia mondatocská is kibukik belőlük a kellemetlenebb helyzetekben.

A magyar szinkronra sem lehet majd rossz szavunk, ezt előzetesen is garantálhatom. Ott jártamkor kapták meg az első magyarul felvett szövegeket a fejlesztők, és nagy élvezettel mutatták be nekem őket.



A profi szinkronszínészek, kiknek hangait mozifilmekből, sorozatokból mindannyian jól ismerjük, (Kassai Károly, Szokol Péter, F. Nagy Zoltán, és még sorolhatnánk) nem csak, hogy jó munkát végeztek, de „átjött” a felvételekből a beleélés nyújtotta plusz élvezet is, ami alaptól garancia a jó szórakozáshoz. A magyar malacok és nyulak nem akcentussal beszélnek majd, hanem például a szleng és más, a magyar nyelv adta humor lehetőségeit ötvözik azokkal az állathang — effektekkel, amiket a magyar fül társít a játékokban szereplő négy lábúakhoz. Vagyis a malacok „disznó módon” rőfögnek, büfögnek, harákolnak, míg a nyulak hadarnak és egy kicsit még szejpitének isz... De a nyelvi régiók kiadásai nem

csak a szinkronok típusaiban térnek el egymástól. Mindenki kap egy kis extra, csak az ottaniak számára érthető poénkodást is. A német változat nyulai az egyik pályán cinikus felhangon jelentik: elérték a Vörös Októbert, de itt nem a gigászi ter-

melési volumenéről híres szovjet traktorgyárra mutogatnak, hanem az egyik valóban létező, hírhedt berlini szórakozóhelyre. Ugyanis oda a német fiúk egyedül járnak... A francia nyulak nemzetiük himnuszát füttyö-részve indulnak csatába... Hogy a magyar változat miket rejt magában? Ez viszont már a ti feladatotok lesz kideríteni! Meg kell jegyezni, hogy azért ezek a specifikációk igen csekély mértékben fordulnak, fordulhatnak elő csak, mint extra fűszer kerültek a kész műre.

Természetesen nem fog gondot okozni az sem, ha mondjuk négy játékos négy különböző nyelvi változatú S.W.I.N.E. programmal esik egymásnak, csak a verziószámuk kell egyeznie, biztosítottak a programozók, és

A jövedelmező nyúltenyésztés alapjai

Egy 1000 l vízvezeték szakkönyv alapján... A konyhai hulladékokat nem szabad háziállatnak, amelyet a hússal való önméltóság céljára vagy sportból tenyésztésnek értékes háziállat. A falkai állatokban is főleg azért tartják, mert a jászol alatt élő nyúlcsalád többnyire a szarvasmarha vagy a ló által elhullott szénafélékén él, minden külön ráfordítás nélkül szaporodik. Látta itt is, ott is biztosíték arra, hogy gazdája asztaláról soha ne hiányozzon a friss hús. Alkalmanként a nyulbőrén kapott aprópénz is jól jön a konyhára. Jövedelmező a nyúlalvaló foglalkozás a tenyésztő, a forgalmazó és a feldolgozó számára egyaránt. Azért hogy a jövedelmezőség mindhárom szférában megfelelően alakuljon, nagy figyelmet kell fordítani a költségek alakulására. A forgalmazó- és feldolgozócégeknek erre hivatott szakemberek irányítják a gazdálkodás menétét, ügyelnek arra, fejékenységükkel jövedelmet hozzon. A tenyésztőnek viszont egyedül kell megbirkóznia minden feladattal; a tenyésztői a megvalósításig. Előszörben függ, hogy tenyésztő-e jövedelmező-e vagy sem. Gazdálkodnia kell!

problémák nem fordulhatnak elő.

A program hanghatásai messzemenően kielégítenek minden igényt, a fegyverropogás, a nehézütegek lövedékeinek becsapódásai, a robbanások visszhangjai, a vonuló tankok láncfalainak csörgése... Mindez teljesen térhatású is, hiszen az érzékelő elhelyezkedésének megfelelő irányból és hangerővel szólnak ezek, de nem csak ezek, hanem a pálya összes hangforrása is. A gyárban dolgozó munkások számainak zaja, a madarak csiripelése, a folyó csobogása és minden más, ami élettel telíti a környezetet.

Egységek — Törtető tepertők

A játékokban adott számú egységgel küzdünk. Nincs építkezés, nyersanyag-kitermelés, semmi. A küldetés teljesítéséért, és annak során elpusztított egységekért kapunk pontszámot, amit a következő misszió előtt a csapatainkra fordíthatunk.

Mindkét fajnál hasonló egységek találhatóak. Csak az elkészítés határideje korlátozza a Stormregion csapattát abban, hogy még több harci járművel, még vadabb ötletekkel lepjenek meg minket. Megsúgták, hogy majd a szívük szakadt meg, amikor kiderült, hogy a gyalogos egységek már nem kerülhetnek bele a kész játékokba, és az enyém is, mikor elmesélték, milyenek lennének azok, „lesznek” is azok, ha minden jól halad...

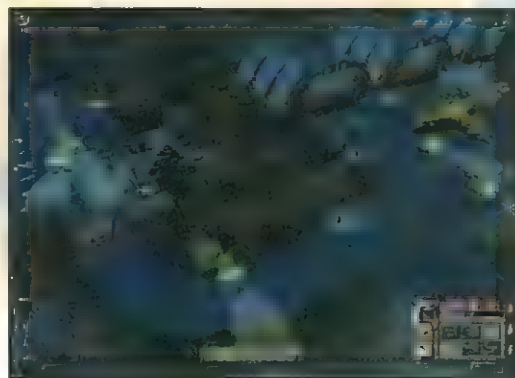
De lássuk, milyenekkel játszhatunk most. Mindtél egységeinek tulajdonságai nagyjából megegyeznek, felhasználási módjaik azonosak, külalakban és nevükben viszont teljesen eltérnek. Az alábbiakban ismertetem őket, a tévedések

elkerülése végett „magyarított” elnevezéseiket használva.

Páncélaútkok: olcsó, könnyű és gyors egységek gépágyúval felszerelve. Igazán hatásosak csak akkor lehetnek, ha sokan vannak, vagy nehezebb testvéreik támogatják őket. Ez első néhány pályán elengedhetetlenül szükségesek, de később jobb mindelel lecserelni.

Tankok: meghatározó jelentőséggel bírnak mindkét fél oldalán. Lassabbak, mint kis társak, hiszen láncfalpasok, de páncélzatuk sokkal erősebb, és tűzerejük miatt is hatékonyabbak. Különleges képességek, hogy pár másodperc alatt lövegtoronyukon kívül egész testüket a földbe tudják ásní. Ilyenkor frontális támadások elleni védelmük ugrásszerűen megnő, de a felülről érkező áldáson ez sajnos mit sem segít.

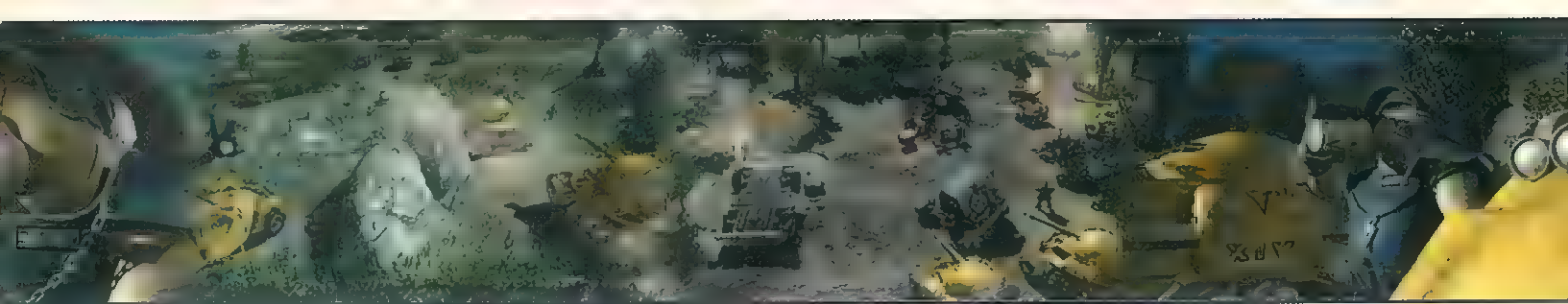
Lövegek: a nehéztűzesség. Ha valami véletlen folytán katona lesznek (ezt ők jobban megkeserülnék, mint én) tűzerek közé szeretnék kerülni. A S.W.I.N.E. nehéztűzei is azonnal a szívembe lopták magukat. Viszonylag gyorsan tudnak mozogni, körülbelül olyan sebességgel, mint a tankok, de ebben a formában tüzelésre alkalmatlanok. Speciális képességük szerint acéltalpakat engednek le magukról, ezzel biztosítják stabilitásukat, majd következik a dorgálás. Nagyjából egy képernyőnyi távolságba tudnak tüzelni, lövedékeik



A S.W.I.N.E. Irodalmi háttére

Az angol és az orosz egyik leghíresebb költésztől, George Orwelltől. Állatfaj című műve ihlette meg a játék kiagyalóit. Ő angol író, kritikus, újságíró volt; 1903-ban született, apja indiai gyarmati tisztviselőként dolgozott. Még gyermekkorában anyjával és nővérével Angliába költöztek, tanulmányait a híres Eton College-ben végezte, az ottani lapban láttak napvilágot első írásai. Nem sikerült egyetemi ösztöndíjat szereznie, ezért visszatért Indiába, ahol a búrme gyarmati rendőrségénél helyettes felügyelőként dolgozott. 1927-ben azonban az angol gyarmati politikától megundorodva kilépett a rendőrségtől. Miután visszatért Angliába, elhatározta, hogy megismeri a társadalom alacsony osztályának világát. Csavargókkal és koldusokkal barátkozott, de mindent megfigyelve munkát vállalt, előbb Londonban, majd Párizsban. 1929-ben visszatért szülőhazájába, Suffolkba, és tanításból, újságírásból próbált megélni. Ekkor határozta el, hogy író lesz. A szegénységről való személyes tapasztalatai ihlették első kötetét, a „Csavargóként Párizsban; Londonban” című élménybeszámolóját. 1936-ban egy baloldali kiadó felkérte, hogy készítsen riportot az észak-angliai elbocsátott bányászok nyomorúságos helyzetéről. Ennek eredményét, a The Road to Wigan's pier (Út a Wigan-gáthoz) című riportjátétét a modém újságírási egyetemen ünneplik. A második világháború alatt a BBC-nél volt műsorvezető, majd a Tribune című lap irodalmi szerkesztője lett. 1949-ben jelentette meg világhírű negatív utópiáját, az 1984-et, mely egy jövőbeli totális diktatúra világában játszódik. Orwell néhány hónappal regénye megjelenése után, 1950. január 21-én halt meg tüdőbajban.

1943-44-ben írta meg a Szovjetunióba költözött oroszok történetéről szóló nyúlú Állatfajot, ez a mű tette Orwellt egy csapásra híressé a nyugati világban. A történet szerint Mr. Jones birtokán a jószágok megdöntik az Ember hatalmát és a vicces, meghökkenő események után egy Napóleont nevezett nagy kán vezetésével az Őrnagynak hívott egykori békés vezető eszméit felhasználva egyre rettentesebb diktatúrát épít ki. A szocialista társadalom alapelveit támadta az író, aminél ekkor éppen hangzott minden állat egyenlő, csak egyesek egyenlőbbek, mint a többiek.



Az etetés módja

"Nem jó ötlet, ha beteszed a frizdörbe, kincs, ha anyukád megtalálja ott. Ugy hal-
lítottam a legjobb dolog, ha megegettetlek a disznókkal. Néhány napig éhezni kell
őket, azután a feldarabolást olyan lesz nekik, mint a desszert. A fejet le kell vágni,
a fogakat pedig ki kell húzni, hogy a csacának jó legyen az emésztésük. Persze azt
utána is megehetnek, de nem akarok a disznószarban turkálni, ugye?
Ugy elragadják a csontot, mint a vajot. Legalább tizenhat disznó kell ahhoz, hogy egy
őkö helyükben végezzenek vele. Egy száz kilós testet körülbelül nyolc perc alatt
még nekem! Ez azt jelenti, hogy egy disznó egy kiló nyers húst eszik meg minden
percben, szóval óvakodjatok mindenkitől, akinek disznóformája van.
Innen a mondás: mohó, mint a disznó."

Bunkó tanácsai a Bliót című filmből

elől nincs menekvés... talán csak a
leggyorsabbaknak. A legtöbb küldet-
és megoldása nélkülük reménytelen,
az utolsó pályákra ajánlott legalább
négy belőlük.

Nehéztankok: a tankok nagytestvé-
rei, csak a disznóknál megtalálható
egységek. Hatalmas, majdhogynem
ormóttan testük biztos fedezéket nyújt
a kisebb járműveknek. Páncélzatuk
sokkal nagyobb, mint kistestvéreké,
de ezek a gépezetek nem rendelke-
znek a földbebúvás képességével.

Rakétás páncélautók: csak a nyulak
számára elérhető járművek. A
páncélkocsi utóda, egy jókora
rakétavetővel felszerelve robo-
gnak a csatamezőn. Fegyvereiknek
hatótávolsága is figyelemreméltó,
csak ne lennének olyan könnyen
sebezhetők!

Rakétaszórók (katyusák): óriási
fegyvertár található ezeknek a
járműveknek a tetején, onnan szórják
halálos lövedékeket. Lassúak, de
komoly pusztítást vihetnek véghez, ha
egyszer már ráálltak a célra. Külö-
nösen akkor, ha speckóikat alkal-
mazzák: egymás után hat lövedéket
eresztenek ki magukból. Ha sokan
vannak, fegyverzetük lélektani fölénye
felér fél győzelemmel.

Mozsarok: avagy a sündisznók. Ezek
a majdnem félgömb alakú harci
járművek, ha fegyverzetük tekintetében
különösen jó osztályzatot kapnak,
páncélzatuk miatt megérdemlik a
kitűnőt. Amire szükségük is van,
ugyanis nem csak sokat adnak,

de annal többet
kapnak. Ha saját
tulajdonságai-
kat használják és
behúzzák a löve-
güket a páncél
mögé, csak a
legerősebb ellen-
séges egységek
tudnak kárt okozni
bennük. Erre a
képességre
szükség is lesz,
hiszen mint golyó-
fogók sokszor
meghálálhatatlan-
ul nagy szolgálatot tesznek.

Felderítők: avagy a parancsnoki
járművek. Könnyű és kicsi autók,
sebességük miatt utolérhetetlenek.
Látóterük nagy, segítségükkel
könnyedén felfedezhetjük az ellensé-
ges egységeket, amiket a lövegek
készszégesen kezelésbe is vesznek.
Nagyon kell vigyázni a felderítőkre,
mert pár lövésnél többet semmükép-
pen nem bírnak ki, ha mégis elve-
szítenénk őket, az vaksággal egyenlő
veszteség lehet. Különleges képes-
sége miatt sem feledhető: légítáma-
dást hívhat a kijelölt célpontra.

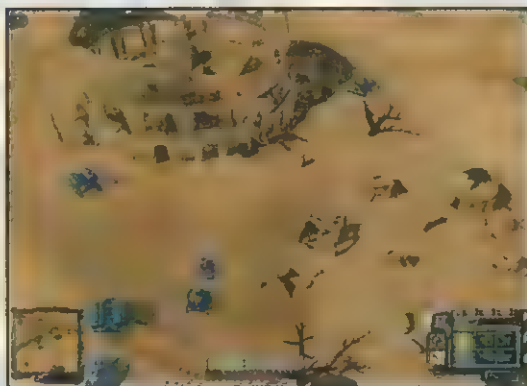
Akna telepítők: ez a robusztus
járművek az aknáknak "elhelyezkedési"
problémájára talál megoldást. Hasz-
nálatuk időigényes, és némileg
aprólékos munka, de hasznos képes-
ségeik felismerése és kihasználása
után komoly előnyökhöz juthatunk.

Vontatók: fegyvertelen járművek,
amelyek az után-
pótlást hurcolják,
de ha nincs más
megoldás, kiöltö-
tt egységeinket (vagy
akár ellensége-
ket is) tudjuk
biztonságosabb
helyekre menekí-
teni velük. Ha ők
nem lennének,
háború sem lenne.
Vagy csak álló ☹
Utánpótlások:
három fajta után-

pótlás vehető igénybe, lőszer,
üzemanyag, javítókészlet. Mindegyik
elengedhetetlen fontossággal bír, sok
győzelem a birtoklásukon áll vagy
bukik. Többjátékos módban szerepük
még inkább felértékelődik...

Atomtank (vagy mi a fene): szólóban
csak az ellenfél használja ezeket
a torz gépszörnyeket, nagyon ritkán
lőnek (akár véget is érhet a csata
mire sikerül), de ha belekezdnek, azt
az egész világ meghallja: atomtöltetű
lövedékeiknek semmilyen páncél nem
állhat ellen.

Kiegészítő egységek: vannak, ame-



lyek csak a szólókampány ellenfelénél
megengedettek, például a bunkerek,
lővegýtornyok, légvédelmi ágyúk és
vannak repülőgépek, melyek bombá-
kat szórnak, helikopterek melyek a
menet közben vásárolt cuccokat hoz-
zák be a pályákra...

Belsősegek – játékelmény

A S.W.I.N.E. játszhatóságát egy
rossz szó sem érheti. Kezelhetősége
a legjobb RTS hagyományoknak
megfelelően kitaposott úton halad,
minden jól bevált fogást felhasznál. Ha
valaki csak most ismerkedik ezzel a
játékstílussal, akkor melegen ajánlom
neki a szórakoztató Tutorial pályát.
Édes húgom például ezen keresztül
kapta meg első játékelményét, nem
elég hogy németül parancsoltatott
neki Párnahuzat őrmester, és még
soha nem játszott ilyesfajta játékkal,
a végeredmény: vihogva és könnye-
dén vette a játék kezelésével kap-
csolatos „akadályokat”. Egyetlen, de
annál jobb kezelési újdonsága a játé-
knak a csapatok számokhoz ren-
delése, a billentyűzetet feledve, egér-
rel is menedzselhetjük csapataink
kialakítását és összetételének alakí-
tását a Windows-ból jól ismert „drag
& drop” módszerrel, amit hasznos
lehetőségként nemegyszer ki is hasz-
náltam.

Minden új pálya előtt egy rész-
letekben gazdag eligazítást kapunk
küldetésünkről és a várható ellen-
séges, majd ha van, akkor saját új

JÁTÉK

Ha szeretnéd meg-
nyerni a

10 DB S.W.I.N.E.
KÖTÉNY

vagy a

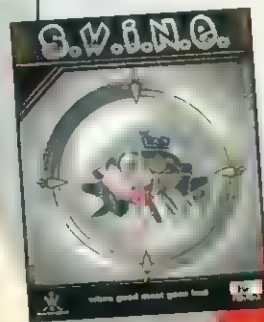
10 DB angol nyelvű
S.W.I.N.E.
PC-CDROM

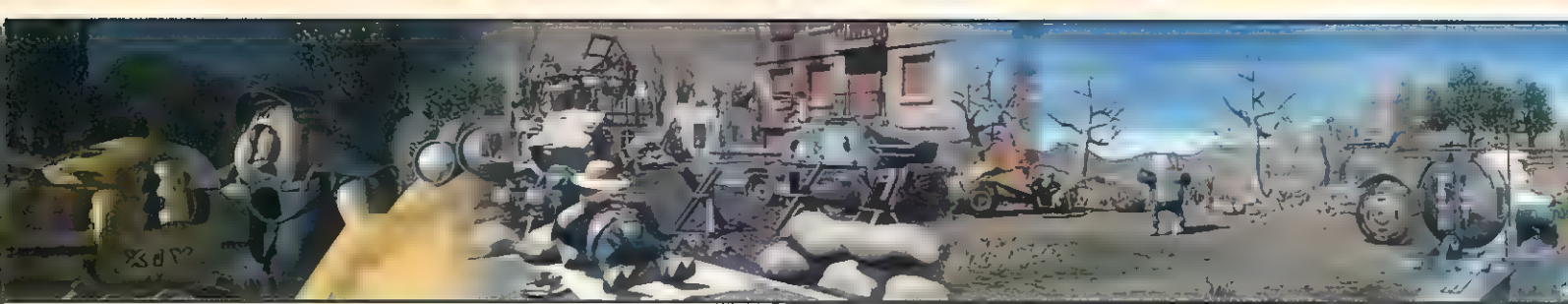
egyikét, nincs más
feladatod, mint
válaszolni az
alábbi kérdésre:

Hányadik
fejlesztése a
Stormregion
csapatának a
S.W.I.N.E.?

A helyes megfejtést 2001.
december 03-ig küldd el nyílt
levelezőlapra a
szerkesztőség címére!

A nyereményeket a
Fishtank Interactive
ajánlotta fel
www.fishtankgames.de





Kettő előtt félúton

A játékprogram zeneje nem lehet azo nekik, ha gyere, hanem zene, a Másfél műve. Ha valaki nem ismerné ezt a lassan tíz éves múlttal bíró zenekart, magára vessen; de itt és most pótolhatja ezt a hiányt. A zenekar honlapján a következő sorokkal fogadják a látogatókat: „A Másfél olyan instrumentális muzsika, melyben a zene egésze kap köz szerepet és nem az énekest pótolandó hangszerszólók. Kedvel az erős, dinamikus megszólalást; a véralán váltásokat; az energikus ritmusokat; de a pszichedelikus utazást, vagy a jókedvű gúnyos lödást. Zenéjükben természetes módon keverednek különféle irányzatok, elmosva a zenei stílusok közötti merev határokat. Letagadhatatlanul ható együttesre a junkrock, az acid jazz, a trash, a techno, a disco, a csárdás, a new wave, a no wave, és a villamos monoton kattogása vagy egy náthás krónikus köhögése a búsmegállóban. Ha valakinek továbbra is gondot okoz a műfaj meghatározása, javasoljuk a fenti fogalmak öttizedes átlagát, vagy nem jutunk egyről a kettőre; gondolhatjátok, de tényleg nincs megfelelőbb jellemzője ennek a muzsikának, mint felcsendülő S.W.I.N.E. zene. Ha valakinek megint zene, amit nagyon remélek, irány egy körben, ahol a legautentikusabb módon ismerkedhettek meg a zenével, de ha az elektronikusabb zenei stílusok felé is nyitottabbak egyesek, nekik Dj Gadi, Palotai és Neo aka. nagyjából az a helyezett Másfél nóták beszerzése a malaga alatti Rádióbarát című nagyszerű képlemen található.

egységünkről. Ezek után a boltba jutunk. Értékes tanács: soha ne költse el minden pénzét, hiszen ki tudja milyen nehézségek várnak a misszió során, és igényelni további egységeket pedig ott, a helyszínen is lehet majd. További előny, ha van lövének légi támogatás kérésére, igaz drága, pontatlan, hosszú ideig tart, amíg a gép a célhoz ér, nem sebez túl sokat, de ha minden kötél szakad...

Jól gondoljuk át taktikánkat, hogyan fogunk játszani: sok harci egységgel (viszonylag sok: nekem az utolsó pályán, ha nem számított a szövetségeseiket, nem volt több mint tucatnyi egységem a kisegítőkkal együtt!), vagy kevesebb, de különleges kiegészítőkkal felszerelt járműveink lesznek. A boltban ugyanis nem csak járműveket lehet venni, hanem a már meglévőkre mindenféle ékességet is tudunk aggatni. Több üzemanyag, több lőszer, Répa energiaital, bár nem minden tárgy engedélyezett az összes járműre. Az aknakereső, ami

egy idő után elengedhetetlen lesz, ki gondolná, csak a lövegekre és az aknatelepítőre vásárolható...

Ezek után indul maga a küldetés: a nyulaknál tizenkettő, a disznóknál összesen tíz pálya várja a játékosokat. A Tutoriálon kívül Nyulék első két küldetése is csak amolyan bemelegítőnek számít. Ennek ellenére a maradék húsz pálya a Stormregion fejlesztői szerint így is legalább negyven óra tiszta játékidőt tartogat, a vége felé akár három-négy órás pályákkal — természetesen visszatöltőgetések nélkül!

Néhány játéktipp, amiket említésre méltónak találok, most hogy a nyuszikat győzelemre vittem és a malacokat kezdem kiengesztelni: velük is volt már néhány komolyabb nyertes csatám:

— A játékot bármelyik pillanatban meg lehet állítani a szököző leütésével. Ilyenkor nemcsak a nézetet tudunk változtatni, de az egységeknek is kiadhatunk parancsokat, akár többet

Legjobb nyulak: Tapsi Hapsi, Roger Nyul, Kockásfülű nyul, Nyuszi (Miklós), A Nyul Kinek Barlangja Előtt Harminc Főrt Komplette Csontváza Hever (Gyalog Galopp), Nyulúr (Alice Csodaországban), Playboy Nyuszi.

Legjobb disznók: számos polikus, a csigavirág muzikális-nőzős műsorának ünnepelt alakja, Napóleon (Állatfarm), Babe, Malacka, Mezei (és Tádé).

is, megjegyzik őket.

— Nem szabad egységet veszíteni! Csak az utolsó pályán, vagy ha minden kötél szakad. Inkább menstünk, de ha elkezd csapatunk fogyni, soha nem tudjuk megfordítani a mérleg nyelvét, még ha győztünk sem. Túl kevés pénzt kapunk, vagy túl drágák az egységek, mindegy, ilyen luxust megengedhessünk magunknak.

— Mindig legyen kellő utánpótlás a birtokunkban. A lőszer és a javító készlet hanyagolása egyik pályán sem ajánlott.

— Minden egység vontatható. Ha elfogyott az üzemanyaga, de a vontatóban még van, semmi sincs veszve!

— Ha járműveink lövegtornyát elpusztítják, az egység még menthető! De ilyenkor nem vihetjük tovább a következő pályára.

— Az azonos típusú járművek legyennek egy csoportban, pl. a tankok legelő, őket kövessék (ha a kijelölt egységekkel rábökünk egy másikra, követik azt mindhalálig) a felderítők, majd a lövegek és így tovább libasorban...

— Tiszteljük az állatokat! ☺

Összefoglalás – A nyul az? Nem, a nyúlton túl...

Most az értékelés következik. Mindenekelőtt egy esetlegesen felmerülő cinikus gyanút szeretnék tisztázni. Nem azért kap dicséretet a S.W.I.N.E., mert magyar fejlesztés, és mint ilyet meg kell becsülni. Nem, a Stormregion csapata nyomatékosan megkérte az 567 KByte-ot, hogy egy lelkiismeretes, kritikus játékismertetőt adjon közre. Ennek próbáltam most eleget tenni. Saját értékrendemen belül eddig ez a második alkalom, hogy átértékelem az eddigi játékokat és a pontozási

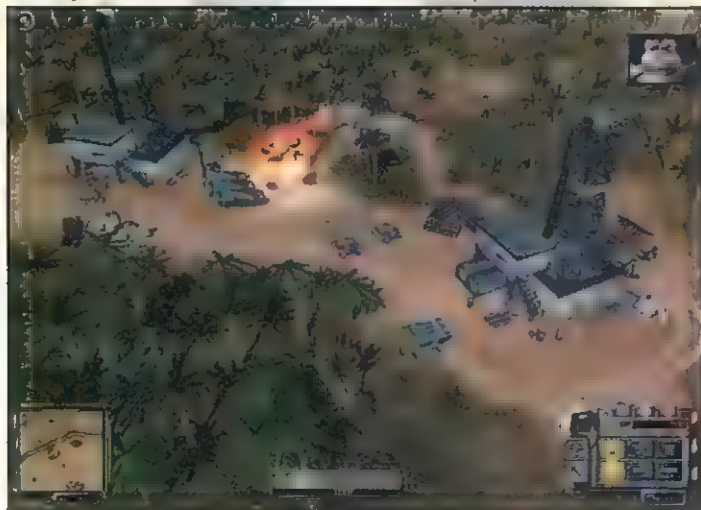
módszeremet. Ez első ilyen alkalom majdnem egy évvel ezelőtti esett meg egy játék kapcsán, a második most.

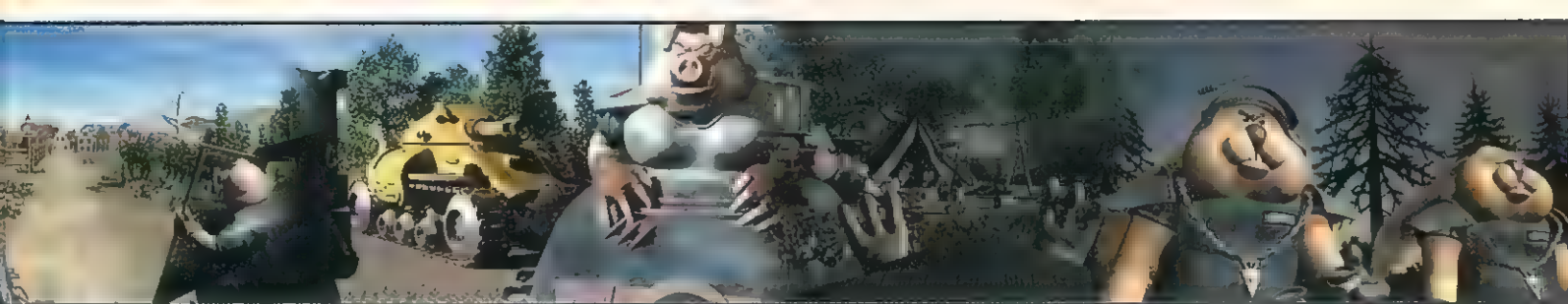
A játék grafikája a maximumot kapja, ez evidens. A képeket elnézve meggyőző a látvány, pedig így még csak nem is érezhető az egységek mozgásán a dinamizmus, a tereppel való ütközésük során felépő kölcsönhatások, akik ismerik a Terepet, vagy most már a Screamer 4x4-et, sejtik, miről beszélek. De a magas pontszám megérdemelt a magával ragadó hangulatért, a sziporkázó humorért, amit nem is nagyon taglaltam, legyen minél több a meglepetés. A többjátékos mód újszerű kihívása miatt, ahol a csaták percek (!) alatt eldőlnék, akár egyszerre nyolc játékos között is...

Ez a játék egészen egyszerűen megemelte a mércét. Ha a múlt hónapban ismertett RTS-ek átszúztak volna ebbe a számba, a S.W.I.N.E. mellett már bizony kevesebb ponttal kellett volna beérniük. Mindez a veszély ugyanígy fenyegeti a közeljövő játékeit is, bírom benne, hogy jó ideig nem lesz olyan game, ami meg tudná szorítani ezt a játékot.

Ha megjelenik a magyar nyelvű változat, ami november végére várható, nem is kérdéses mit hoz nektek, kedves gyerekek, a Mikulás és a Jézuska, ugye? A felnőttek vegyék meg maguknak! Legalább ezt az egy programot, megéri. Nem csak a kiadónak anyagiilag, de nekünk is, erkölcsileg. A kalózok figyelmét ezúton is nyomatékosan felhívom: töröljék listájukról a játékot, de legalább a nekünk, magyaroknak szánt változatot ne hamisítsák. Másolgatni a S.W.I.N.E.-t? Micsoda disznóság...

Balage





Beszélgetés a Stormregion csapattal

Öktóber végén, a játék németország debütálásának napján látogattam a meg budapesti „otthonában” a fejlesztőcsapatot. Kérdéseimmel azonnal letámadtam őket, a grafikáért és dizájnért felelős „leaderek” Bánki Horváth Attila (Maci) és Mogyórsi Gábor (Mogyi) válaszolgattak, néha egymás szavába is vágva.

— Mit kell tudnia a magyar

játszóknak ahhoz, hogy a csapatot? — Öt békéscsabai és két gyulai srácból áll a mag, az angol nyelvű verzióban próbáltunk utalni a Viharokra (az ország dél-keleti részének elnevezése, mint kiderült, nem csak fődíjaink, de hármójukkal már régebben megismerkedtem — B.), de a Stormcomer nem hangzik túl jól, így a Stormregion mellett döntöttünk. Kilencvenhétben alakultunk igazi garázscsapatként, és akkor még sulis és munka mellett próbáltuk megvalósítani a S.W.I.N.E. ötletét.

— Maga a játék ötlete hozta össze a fejlesztőcsapatot?

— Végül is igen. Volt grafikusunk, programozóink, coderünk és elkezdtük a játék 2D-s fejlesztését. Később közepén, Pesten találkoztunk egy menedzsmenttel foglalkozó céggel, amely felvállalta a támogatásunkat. Ekkor indultak be igazán a dolgok, egyre többen jöttek hozzáánk és kialakult a jelenlegi csapat, viszont az volt az egész kritikus pontja ennek, hogy három hónap alatt kellett egy játszható verziót készíteni a 2000-es ECTS-re. Ez egy nem publikus, bemutatásra szánt mű volt, csak egy kizárólag a Fishtank Interactive számára készült demo. Szerencsések voltunk ebből a szempontból, hogy lehetőséget kaptunk bemutatni, mit tudunk, nem úgy, mint sok más garázscég, akik nem tudnak kimozdulni a holtpontról.

— Kikből áll össze a csapat? Ismerhetjük valamelyikőket korábbi munkáiból?

— Bajusz Péter (Hyp-X) egyedül az, akit ismerhettek a Mandula demócsapatból, de még ő sem fejlesztett játékot. Abszolút kezdők

— Magyarországra, de egész Kelet-Európára jellemző a minőség a fejlesztőcsapatok megjelenése.

— Jóban vagyunk például a Digital Reality (Imperium Galactica) és a Clever's (Screamer 4x4) stáb tagjaival. Magyarországon kis hely, mindenki ismer mindenkit. Sőt éppen ezért valamilyen szinten segítjük is egymás munkáját... Egyébként nagyon helyesen áttolódik az egész játékegyébítés ide, Közép-Kelet-Európába, úgy globálisan. Jobban megéri a fejlesztőknek kicsobb a munkaerő. És amiért, mint is megvannak ugyanazok a jó ötletek, velünk könnyebben lehet együttműködni. Nem ritka, hogy a nyugati csapatok tagjai rendszeresen lennhordják az ötleteket... Az oroszok, lengyelek, csehek, magyarok egyaránt

— Mint hálózati beszélgetés volt a programban, amikor ciki-zik egymást a szereplők, és ezt minden nyelvre átültetni nem lehetett volna? — Nem lehetett volna könnyű.

— Beleszólt-e valamibe a leadó a fejlesztés során?

— Szerencsére minden fontos pont tetszett nekik... A játék munkájában más volt eredetileg, ezt



beteláruini

— Mikor jön ki az új verzió?

— Majd úgy öt-hat kiadott játék után... J Most is van két üveg pezsgőnk behűtve, de még nem bontottuk ki őket, talán úgy karácsony környékén, amikor egy kicsit szabadságot is szeretnénk már kivenni, hiszen például egész nyáron dolgozunk rajta.

— Milyen más játékokon töltitek a szabadidőt?

— Ez is maradjon még titok. Annyit azért mondhatunk, hogy rengeteg új ötletünk van és továbbra is az RTS-ek világában szeretnénk maradni. Itt jegyeznék meg, hogy a csapatunk folyamatosan bővül, mivel jelenleg is még nagyon kevesen vagyunk, várunk mindenkit, aki elég tehetséget és elhivatást érez magában, hogy csatlakozzon hozzánk. Nem csak egy-egy ember, de csapatok jelentkezését is szívesen vesszük!

A csapattal kapcsolatban még több információt a www.stormregion.com honlapon, illetve a Fishtank Interactive címen találhatók.

Balog



— Közösen találjuk ki, ki és a menü. A menüfelület az, amibe igazán beleszólhattak, és ezt ki is használták, mégyszer-ötször kellett átalkítani, de a végeredmény magáért beszél.

— Milyen távlati munkák vannak a közeljövőben?

— A kiadó nagyon bízik bennünk, hogy sikeres lesz a játék, és az eddigi visszajelzések alapján erre minden indoka megvan. Ha mind jól megy, akkor további bővítések várhatók a S.W.I.N.E.-hoz. Minden hónapban több új multiplayer pálya ide tartozik, hogy az elkészítési határidők miatt több dologról le kellett mondanunk, kimaradt pár dolog a kész verzióból. Még több pálya, egységek... ezek talán a kiegészítő lemezen kapnak majd helyet, de erről még nem szeretnénk most többet

jelentősebbek, de szeretnénk, ha az egész régióban milennének a legjobbak, a magyarországi csapatok. Ehhez fel kell kötnünk a gatyánkat.

— Elkészült a játék gold verziója, és már Németországban meg is jelenik. Mivel foglalkoztok jelen pillanatban?

— A lokalizációkkal. A program különböző nyelvi verzióval. Fontos dolog, hogy a S.W.I.N.E. nem egyszerre jelenik meg mindenhol, hanem régiókra, országokra bontva. Elsőszámú volt a német, mert a kiadónk is német, de már az angol verziót is postára adtuk. Majd következnek a megjelenések két hetes eltolódásokkal: az angol, a francia és a magyar. A honi kiadás november végére már a boltok polcain lesz. Ezek a kétféle csúszások azért vannak, mert a szinkronizálni kell őket a programba. Több

JÁTÉK

HA SZERETNED MEGNEVERNI A 3 DIMENZIÓS MAGYAR NYELVŰ SWINE PC-CDROM EGYHETET ÉS MEG AZ IDÉN TALÁLKOZNI A FEJLESZTŐKKEL FOHAGYSZALLASUKON, RÁADÁSUL EGY SWINE. MULTIPLAYER PARTT LEROMNI ELLENK VALASTOLI AZ ALABBI KÉRDÉSRE.

Mi a DISZNOK FŐVEZERÉNEK NEVE?

1. VASKEZÜ 2. ACEL AGYAR 3. CSÜLÖK CSONT

A helyes megfejtést 2001. december 03-ig nyílt levelezőlapra küldd el a szerkesztőség címére!



Tom Floyd Accord Bruzsy Lala Hyp-X Mogyi Maci Termi Tibi

#127.2001 november 576 KBute



vetik magukat. A támadást követően az áldozat tarkóján keresnek biztos fogást, és nyúlványaikkal behatolnak a központi idegrendszerbe. Ezzel egy akaratától megfosztott, érzelmementes bábot hoznak létre. Először a lakosság fertőződik, majd a rendfenntartó- és egészségügyi szervek, végül a hadsereg. Ettől a pillanattól kezdve már csak idő kérdése, hogy egy ország, vagy éppen az egész bolygó az uralmuk alá kerüljön.

Ki nyer ma? Játék és rivalda Kijevben

1995-ben az egykori FAK tagállamai közül Ukrajna lépett először az informatikai hadszíntérre, mikor a fővárosban két fejlesztő csapat is céget alapított. Először az Action Forms Ltd. tűnt fel a játékmélet forgatagában a Chasm című Quake motoros suterével. Tán éppen a Cormack „család” Doomjában öldöklő Oleg Gontar (az ukrán óriás) csókoltá homlokukon őket műzsagúnyába öltözve? (Valószínűleg nem árulok el nagy titkot, de jelenleg „clusterhosszal” előzik meg földijeiket az enginefejlesztés virtuál arénájában. A Duke Nukem: Endangered Species magja a screen-shotok bizonyossága szerint felül múlja majd a régóta várt DN Forever-t is!) A GSC Gameworld valamivel később rukkolt elő a farbával. Volt is már egy

nagyobb sikerük, a Cossacks. Az ő új motorjuk már 2001-ben bemutatkozik a Codebame: Outbreak-ben (korábbi címén: Venom).

Jaj! De szép! Szétlőhetem?

A grafika szekírozása előtt mindenképpen érdemes kicsit ráfókuszálni a körítésre is. Azon ritka játékok közé tartozik, amelyeknek már a telepítője is igen magas színvonalon adja elő magát. Animált, meglehetősen hátborzongató hangokkal kísért előzetes, ahol pár hasznos információt olvashatunk arról, mibe is csöppenünk hamarosan. Hamarosan? Egy másodperccel sem hamarabb, mint 25 perc (standard 24x CD Rom, 7200-es Vincs Eszter, majd 900 megahertz mellett)!

Az első indítást megelőzően beállítható a textúraformátum és a felbontás, mindezeket pedig letesztelhetjük egy kis programmal. Az indítás után pedig egy rendkívül kimunkált avi intro következik. Egy akciódús harci jelenet, amelyben meg tudhatjuk, hogy a skót autóversenyző-állú katonák hogy kerülnek bajba, mikor letaposnak néhány védett virágot a réten.

A menü 3D-s, szerényebb gépeken is lehet folyamatos (a játékkal egyetemben), ha az opcióknál visszavesszük a részletgazdagság és az élesség beállításait, és bekapcsol-

juk az „adaptív degradációt”. Így magasabb fps-t érhetünk el, de semmilyen feliratot nem leszünk képesek eztán elolvasni, beleértve a pajzs és muníció kijelzőjét is.

A Vital Engine ZL debütáló felépítése nem sikerült túl fényesre.

A gazdaságosság (hardver- és pénztárcakímélő vonatkozás) hatékony együttműködése az esztétikai elvárásokkal — mondták. Egy újabb túlzó kijelentés a marketing osztályról. Az igaz, hogy nagy külső tereken, összetett AI-val, számos szereplőt jelenít meg. De nem kiemelkedő minőségben, és gördülékenységgel. Sajnos egy átlagos gépen 800x600-ban 140Hz/32bit-en, full díttelen már szaggatózik rendesen. Elméletileg a motor sokat tud: dinamikus megvilágítás (DCI) és fényforrások (DSL), tükröződés és krómfeleület, volumetrikus köd és vízfelületek, „többszörös részecske rendszer” (MPS) és a távolsággal egyenes arányban álló vizuális modell technológia (SWTDT) kezelését. Csupa a magyar nyelvbe nehezen áterőszakolható, de hangzatos kifejezés. Valójában mit is látni mindebből? Vannak világító testek.

A helységek egyenletlenül, kb. a fizikának megfelelően vannak általuk megvilágítva. Szétlőve a lámpákat, az adott tér homályba borul. Az éjjellátó fotonokszorozója sem egyenletesen zöldben játszó, hanem „zajos” a szórt fényű, gyengén illuminált (nem a feles-meghajítás, svácisapkás szakikra gondolok) helyeken, és éles teljes sötétben. Az emberek, állatok vörösen pompáznak, mintha hőképet látnánk, de nincsenek melegebb (homlok, mellkas), és hidegebb (orr, végtagok) területek. A lelőtt ellenség hűlő teste szintén nem veszít a hőemissziójából, marad vörös, mint a monitor előtt napozók szeme. Az „emberek” kb. 1000 — durván szögletes — polygonból állnak, ami kifejezetten magasnak mondható. Az animáció külön érinti az alsó- és felsőtestet. De a mozgás igen darabos, hiányzik a sokfázisú „motion capture”, amit manapság már sok játék fel tud mutatni.

A realisztikus vízfelület patchelésért kiált. Nagyon csúnya. Csak néhol lehet úszni benne, mert vagy meg-

mászhatatlan lanka határolja, vagy valami különös okból azonnali halált okoz. Tán a víziszony? Ennyire élethű lenne a játék? Tükröződés, vagy egyáltalán: fénylő felületek nincsenek. Az égbolt egy ronda ún. „skysphere” + felhő layer. Bár nem statikus.

Egyedül az a bizonyos távolság/részletesség rendszer működik határozottan. Egész közelről minden rendkívül részletgazdag, csak hát leterheli a Prockovics Lajost. Példának okáért az erdei tisztás avar borította talaja messziről az ősz színeiben pompázó földhányásnak látszik, kis távolságról pedig az Outlook Express „levélhulias” nevezetű imélsablonjára emlékeztet.

A környezet interaktív valamelyest. Számítógépekkel, kapcsolókkal lehet játszódzni, rácsokat, üvegtárgyakat és a fent említett számítógépeket szét lehet lőni. A csövek gőzt lövellnek, ha eltrafáljuk őket.

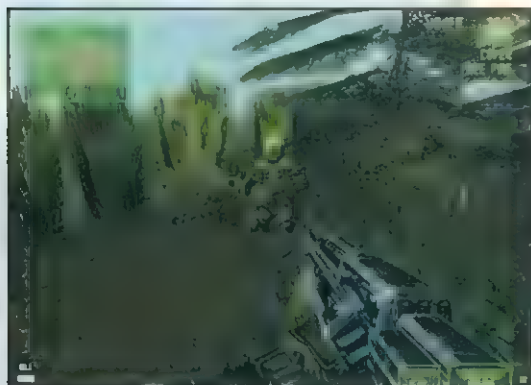
Az embereknek, élőlényeknek (vannak az arctámadók meg a gigantikus pókok), növényzetnek nincs sehol árnyékuk. Ettől lesz kicsit korszerűtlen az egész.

Gém(pl/k)él

A kiadó beharangozójában az áll: taktikai 3D akció. Kicsit eufemisztikusan hangzik, figyelembe véve, hogy a taktikának csak annyi szerep jut, mint bármelyik FPS-ben.

13 küldetés (ebből 6 különböző bázisokon, kupolákban, víz és föld alatt játszódik, olyan helyszíneken, mint: USA, Ukrajna, Oroszország, Kazaksztán, Japán, Hawaii, Szaudi Arábia) a napszak megválasztásának lehetőségével. Ez nem egyszerűen a fényviszonyokat módosítja, hanem a játékmenetet is. Éjjel szinte láthatatlanul lehet behatolni a legjobban őrzött objektumba is.

A küldetések előtt kiválaszthatjuk, hogy melyik két speciális képességgel bíró csapattagunkat kívánjuk bevetni. Dragont, Hexet, Profot, Martint, Udgit vagy éppen Jeker! Igazából eltérő statjaik vannak alapból, és a kiképzésük szerint is másban jeleskednek, de mindannyian képesek lépést tartani, és örült jól lőnek. A kérdés inkább az, hogy mi melyiket akarjuk irányítani? Mert minden akcióban ketten vesznek részt. Fegyverzet (M36, M40 kézi fegyver, ami számos hatékony eszközt egyesít — géppuska (alig kontrollálható visszarúgással), mesterlövészpuska (zoomal), sörétes puska, aknavető, rakétavető, jelzőrakéta-vető, atomgránátvető — és a csőréz forgásával vált funkcióit),





páncélzat (városi, erdei, sivatagi kiegészítésben) választható. A sérülések kiküszöbölésére fájdalomcsillapító injekciókat használhatunk. Az alapfelszerelést (tárcsák, szurik) és a tudásanyagunkat (komputerek, CDRom-ok, belépőkártyák) a lelőtt ellenséges katonák „zsebeinek” kiforgatásával bővíthetjük. Sajnos sokszor csak hatalmas vérengzés árán lehet áthidalni a két rekettyés közti szintkülönbséget (Gyaloggalopp rulez), ahogy növeljük a nehézségi fokot, úgy csökken a fellelhető életet adó szurkapiszák mennyisége. Marad a reload.

Ezek mellett minden akcióhoz jár egy éjjellátó és egy ún. marker, ami jelzi az ellenséges egységek pozícióját. Az akció közben persze nem pakolhatunk korlátlanul mindent magunkra, ennek a felső határa egyéneként változó, valahol a 30 és 40 kiló között mozog.

A missziókban egyszerű parancsokkal instruíthatjuk a spanun-kat, hogy kövessen, fedezzen, lőjön, vagy éppen szüntesse be a tüzelést. Ha nem utasítjuk, akkor a mozdulatainkat utánozza, és lő mindenre. Lehetőség van arra is, hogy gombnyomásra szerepet cseréljünk, és az eddig AI irányította társunk bőrébe bújunk. Ekkor a mi kommandósunkat fogja a program vezérelni.

A küldetések végén a teljesített objektívák, és megölt „tango”-k arányában pontokat kapunk, és veterán bakaként kiüntetésben részesülhetünk. Mindezek természetesen módosítják a karakterek fizikai paramétereit is.

A játékmenet egyszerű: az épületekben szanaszét heverő, elhagyott PC-k, notepadek, minikomputerek felsípegetésével információkat továbbítani a parancsnokságra. Ez persze nem ilyen könnyű. Számos alkalommal egy nyamvadti 3.5-es lemezt próbálna az ember megtalálni, hogy végre, közel felőrány, „fejletlen” keringés után végre továbbléphessen, de hiába. Aztán végül, persze tők véletlenül meglátja a kérdéses holmit egy virágágyásban, vagy az öltözőszekrényben. Mindenesetre adekvát helyen :-). Az oda nem illő tárgyakról még annyit: a hermetikusan zárható hi-tech laborokban szinte mindig találani a földön vagy az irányító pulton dobozos sört, cigarettát és hitelkártyát.

Ha többedmagunkkal kívánunk... játszani, természetesen akkor a C:O nem éppen világmegváltó multija szinte dobja magát. 8 játékos hányhat egymás „kardélére” CTF, kooperatív, és DM pályákon. Mindezt TCP/IP, IPX, és internetes csatornákon.

Okos kutya! Fekszik! Lő!

Noha a legszembetűnőbb fejlődést mindig a vizualitás terén váránk, ha új játékról esik szó, még is a mesterséges értelem finomságai kápráztatnak el mindenek előtt. A „virtuális hallás és látás algoritmusa” által vezérelt rosszfiúk nem ismernek kegyelmet. Egyszerűen muszáj lassan araszolni, mert egy ág reccsenését is meghallják, akkor pedig NINCS KEGYELEM! Összehangolt csapatmozgásra képesek, és rettentő pontosan lőnek. Jelzőrakétákkal hívják az erősítést, ami nem ritkán tankok formájában

manifestálódik. Ennek az MI rendszernek meg van az a jó tulajdonsága (kiegyenlítővé az esélyeket), hogy hozzávetőlegesen ugyanazokkal az érzékszervi képességekkel vannak felruházva az idegenek által megszállt katonák, mint mi magunk. Ők sem látnak a sötétben, csak akkor fordulnak felénk, ha zajt hallanak stb.

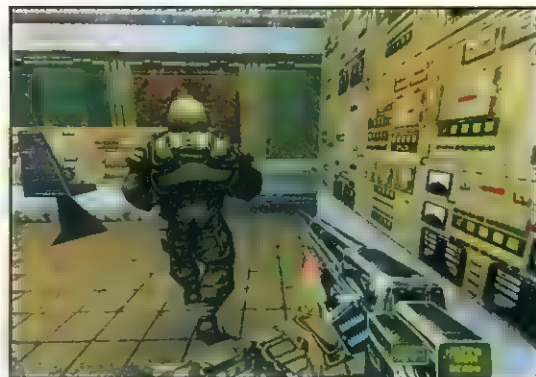
Ha az első gyanús jelet (lővést vagy egyéb zajforrást) nem követi újabb (lapítás miatt a további bajkeverés elmarad), csak futkároznak, néha megállnak, lehasalnak, majd tovább futkároznak. Ja, majd lefelejtetem, hogy közben ezt a két sort kiáltozzák: „Hol vannak? Honnan lőnek?” Újra és újra. Gáz.

Sajnos a bajtársunkat is megfertőzte az AI néhány „built-in” defektusa. Igaz, hogy ördögien bánik a fegyverrel — gyorsabb, mint Doc Holliday és akkurátusabb, mint Billy a kőlyök. Csak azt felejteli el, hogy éppen osonkodunk, és nem lövöldözünk mindenre. Így aztán gyakori szituáció, hogy egy szellőző aknában lapulva azt hallani, hogy ezerraló a kínálkozó réseken át. Vagy fedezék nélkül egyszerre 5-6 katonával számol le nyílt terepen. Tud valamit. Például stílusosan meghalni. Hooka-hey!

Aztán mintha csak a közeledő vonatot kémlelné, úgy szalad fel számunkra megmászhatatlan domboldalakon, és zavartalanul ugrik le minden szikláról, létráról, ami minket bizony jó pár életszázalék elvesztésére készítet.

Aztán itt van a kiadott parancs önkéntelen megtagadása. A négy alaputasítás legesszenciálisabbika (de szép szó) a „Kövess!”. Én már rég felmásztram magam a következő emeletre. A „buddy-m” pedig még mindig ott sertepertélt a

létra alján. Megviselheti a szerencsétlen önbizalmát, hogy képtelen felfogni mit mondanak neki. Átmászik korláton, bekúszik a csöbe, de az elágazásnál elbizonytalanodik. A test egészen kiütemezett találati felületek vannak. Fej, törzs, vég-



levéltakaró, locsog a sekély gázló. Tücsökzene, madárfütty (bár semmilyen állat nem látható, de azért köszönik, megvannak), és a sokszínű mesterséges zaj (harci eszközök, gépek) mind-mind szerves részei az egésznek.

Az egyetlen, amit negatívumként éltem meg, hogy a „voice acting” nagyon bugyuta. Nem is az, amit mondanak, hanem ahogy mondják. Amerikában járunk, állítólag amerikai katonák vagyunk! Akkor miért beszél mindenki nevenségesen tipikus orosz akcentussal? És miért van rengeteg monitoron vagy falfelíraton cirill betűs szöveg? Montanában? Ez valami vicc? Mert komolyan durva lenne...

Egyrészt a Codename: Outbreak a futottak még (csak beszaggatva) kategória egyik gyöngyszeme. Jövő ilyenkor a kutya sem fog emlékezni rá. Ha csak nem lesz folytatása. Mondjuk a Codename: Weakest Chain... Másrészt viszont, ha csak a játék örömeért fogunk bele, félretéve a hibák után kutató árgus szemeket, akkor el lehet szórakozni vele hetekig. Mert akármennyire is összeollózott a forgatókönyv, hangulatával „játszva” megteremteli a lehetőségét az átélésnek!

„Itt az idő, hogy megszabaduljunk félelmeinktől, és tudatosabban tekintsünk magunkra és az univerzumban betöltött helyünkre.” (Joseph Campbell)

Ender Wiggin



tagok. Ott rándul és fröccsen (vagy ezüstös árkot vág a lövedék a sisakon), ahol a golyó becsapódik. A sérülés is ennek megfelelően energiakategóriákat kapott. Így a fejlődés, ha páncél nem virít az ember arcán azonnali halált jelent.

Csitt? Hallga! Amott vajh, mi szolal!

A3D/EAX-ot támogató hangkártyák birtokosai előnyben! Mivel zene nincs igazán (csak a csatározásokat próbálja feldobni pár gyenge metál frázis) ezt nyugodtan el is felejtethetjük. DE, így nagybetűvel: a 3D-s atmoszférázaj páratlan, elképesztő, zseniális. Ahány szó a szinonimaszótárban. Minden környezetben szinte tapintható az elképzelt világ. Megannyi talajszerkezet, megannyi lépésszaj. Kopog a beton, csattog a fémrámpa, roszog a poros útpadka, ropog a

Virgin Interactive / GSC Gameworld
PIII 500 (PII 400) - 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-HANG

- a fegyverrendszerek
- a hanghatások
egyedülállóak a jelenlegi piacon

- 1 GB az install, a CD-t mégis kell

85

GAINWARD

NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001

NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 2001



Cardexpert GeForce 3 Powerpack VIVO
- Golden Sample -
Speciális válogatású GeForce 3 Processzorok
64 MB 3,8 ns DDR RAM
Video Bemenet és Video kimenet, DVI csatló
3 Év garancia

Cardexpert GeForce 2 Pro 450
- Golden Sample -
Speciális válogatású GeForce 2 PRO Processzorok
64 MB 4.5 ns DDR RAM 450 Mhz Speed, TV OUT
3 Év garancia



HERTA
www.erca.hu

HERTA

www.erca.hu

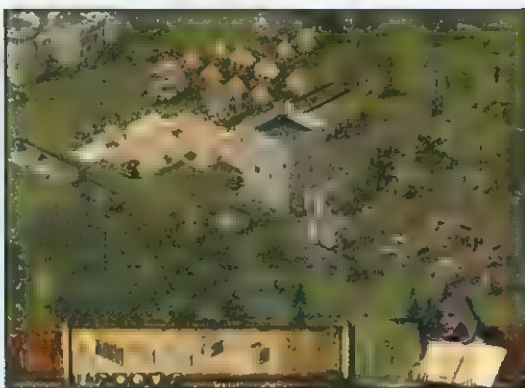
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szervíz) Tel./fax: 322-7846
• Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szendrői út 131. (Pólius Center)
Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bócsi út (EURO Center) Tel./fax: 437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
• Bp. XXII., Nagytétényi út. 27-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.)
Tel./fax: 391-5840 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plaza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164 • Bp. Jók., Kossuth L. u. 33. (Erzsébet Áruház) Tel./fax: 266-0004
• Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

STRONGHOLD

Kő Kövön - Megmarad

A fejlesztők évekkel ezelőtt ismerhették fel, hogy a valós idejű stratégiák java része fantázia szülte világokba kalauzolja a játékost. Napjainkban még a stílus elkötelezett híveinek is nehezebb lehet megnevezni a közelmúlt során megjelent,

fantasyből, avagy sci-fi-ből táplálkozó RTS anyagokat. Míg bizonyos kiadók és fejlesztők készséggel hódoltak be a divatos megoldások oltárán, s kezdtek klónok végláthatatlan sorait ontani, mások felismerték a valós idejű stratégia egyéb lehetőségeit: száműzték a már számos esetben bevált sci-fi, fantasy világokat, s készülő műveik alapjaként valóságosabb környezetet teremtettek. Az elképzelés jegyében fogant fejlesztések mostanság érkeznek meg. Hónap nem telhet el legalább egy RTS befutása nélkül, mely ígérete szerint életszerű alapokon nyugvó világot, és arra építkező játékelményt biztosít a fogyasztónak. A Conflict Zone, Real War, World War III címek mellett — melyek az illető elgondoláshoz híuen, szintén életszerű alapokon nyugszanak — a Föld korai történelmét modellező művek is kárlehetetlen törtétesbe fogtak: Trade Empires, Fate of the Dragon, Cossacks, Patrician II, hogy a közeljövőben várható Empire Earth-t már ne is említsük. Jó ideje hallani már egy



▲ Az Impresszív Felülnézeti Screenshot

újabb — állítólagos — műremekről, mely egyfelől magáénak vallja az új RTS hullám „földhözragadtabb” sajátosságait, másfelől — s ugyancsak állítólagosan — sosem látott részletességgel és precizitással modellezi a középkori hadviselés egyik legizgalmasabb területét: a várostromokat. A Stronghold névre keresztelt fejlesztés, im megérkezett — az őt illető átfogóbb szemle megejtése így több, mint időszerű.

Alapok

Már a kezdetekről is számos lehetőség útján vehetjük magunkat a játékba: először áttekintjük ezeket, majd behatóbb elemzés tárgyává tesszük — szintűgy ezeket. Adott mindenekelőtt a klasszikus RTS-ek sajátosságaira hajazó Military Campaign, azaz katonai hadjárat. Ezen mód választásával a már megszokott, egyre nehezedő missziókból álló küldetéssorozatban vállalhatsz vezető szerepet. Szívnem, történelmi szálal, sőt a későbbiek folyamán meglepő fordulatokkal is gazdagon támogatott játékmód. A Military góc további menüpontjai scenario alapú, több-kevesebb darabot számláló küldetés-csomagból állnak. A Siege mód jelent(ene) egyet a Stronghold esszenciájával, azaz itt nyílik lehetőségünk várostromok lebonyolítására, támadó, védekező pozícióból egyaránt. Az Invasion játékmód bizonyos szempontból a klasszikus, Warcraft féle megközelítést részesíti előnyben — azaz: feladatunk kezdetben egyetlen épület alkotta településünk felvirágoztatása, majd a címadó inváziók hatékony visszaverése.



▲ Nem értitek?! Ki kell jutnom innen, ki KELL jutnom innen!

Üdvözlendő módon, a Stronghold más alapokon nyugvó játékmódokat is magáénak vallhat, melyek a főmenüből elérhető Economy pont mögött figyelgetnek. Függetlenül! Szinte már derekas munkára vall, hogy a projekt alkotóitól a Stronghold gazdasági megoldásaira támaszkodó, garantáltan ellen-és-vér-mentes Economy Campaign megalkotására is teltett. Előjáróban ennyit: aki azt hiszi, ez piknik — soha többé nem piknikezik. Itt is adott ugyanakkor a számos misszió kínáló scenariosorozat, s van itt végtelenített szabadjátékot biztosító Free Build mód is — ezen lehetőség tükrében korlátlan idő s gyakorlatilag korlátlan erőforrások állnak rendelkezésünkre, hogy megalkothassuk Álmaink Medievális Birodalmát. Mint olyat.

Gazdaság

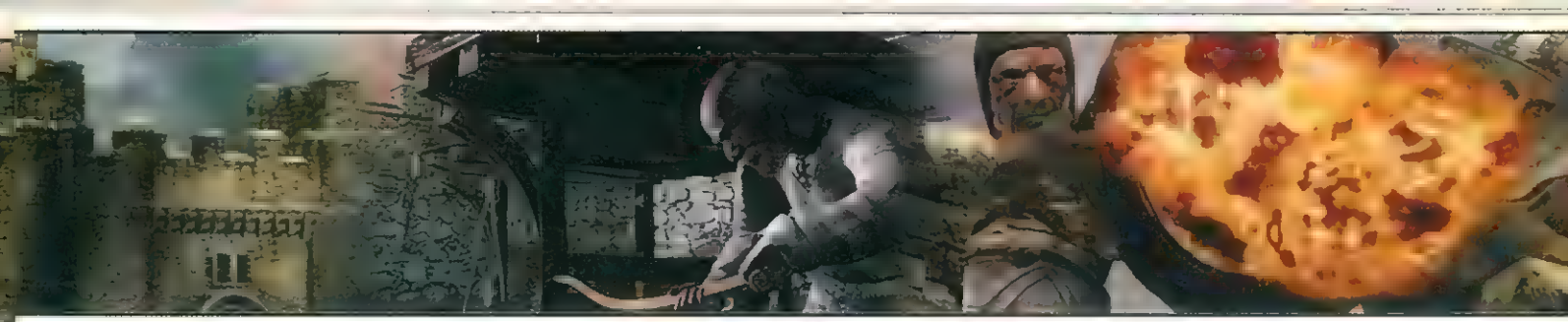
Warcrafteken, Starcraften, Red Alerten s Settlerseken, Dűnéken, Cossacksen, Dominionon és Fate of the Dragonon, és egyáltalán — RTS-eken felnőtt RTS fogyasztók: örvendjétek! A Stronghold alapvető mozgatórugóinak megértése különösebb problémát nem jelenthet számotokra. A mű gazdaságmodellje ezzel együtt is rendelkezni látszik mindazon sajátosságokkal, melyek okán érdemes lehet áttekinteni a szisztéma alapjait. (Ez jön most.) Központi figuránk a Warlord. Ő az a palástos



bácsi, aki jelentőségtelesen járkal fel-alá a térképen, s gyakorlatilag a játékos szignózáására használtatik by Stronghold. Halála egyet jelent a küldetés kudarcával, így minden körülmények között tessék számára testőrséget biztosítani. Tegyük hozzá: Warlordhoz méltóan, hadurunk ugyan könnyűszerrel csapkodja le a rárohamozó seregek első hat-hét komponensét, ám általánosságban elmondható: ha már a Warlordunkat kóstolgtatja az ellen, akkor célszerű lehet a Restart Map nevezetű spell használatára fanyalodnunk. Populációnk mérete itt is egyet jelent a felhalmozott javak mennyiségével, lévén négy kéz két tőgy egyidejű huzigálását teszi lehetővé — két tőgy huzigálása pedig, hosszú távon jelentékenyebb sajítermelést vetít előre. A kérdés adott: hogyan, s miként gondoskodunk majd a népesség növekedéséről? Nos, népességünk száma — egészen logikus, egyszersmind elegáns módon — népszerűségünk közvetlen okozatának fogható fel. A Vasmárkú Zsarnok attitűd kijátszása így némileg körülmé-



STRONGHOLD



nyes feladatnak ígérkezik, legalábbis a kezdetekkor. Nézzük részletesen: a jobb alsó sarokban rezidens írnok kezében tartott könyv minden vitális információról tájékoztatást nyújt. A felső, nagy-nagy szám jelzi népszerűségünket — értéke 0-tól 100-ig terjedhet. 50 alatti érték esetén ténykedésünk kimeríti a dicstelenség fogalmát, mely tükrében kezdődő, sőt könnyen fatálisra válható kivándorlásra készülhetünk fel — embereink egyszerűen beintenek nekünk, s más földeken keresnek boldogulást. 50 és 100 között mondhatnánk, hogy jók vagyunk — ámde: noha az 50 feletti értékekhez automatikus bevándorlási százalékok dukálnak, mint látni fogjuk, nem minden esetben vonulunk majd sírdogálni egy sarok kies szegletébe, amennyiben nem üjtük a 100-as álomhatárt. Nézzük most, miképpen gondoskodhatunk népszerűségünk növeléséről, valamint annak amortizálásáról is. A növeltetés egyes számú ösvénye afféle Trade Empires elgondolás szerint, népünk bélcatornája.



▲ Csak nyugi, gyerekek - jut mindenkinek



▲ Stronghold újonc kezdeti szárnypróbálgatása - legközelebb már bent építkezik

Ha képesek vagyunk sok-sok tápot biztosítani asszonyainknak s harcos fiainknak, ők ezt hajlamosak az irántunk szignózott elragadtatással nyugtázni — mindenki örül, népszerűségünk foka, s így a bevándorlás mértéke: nagy. Élelemről sejtethetően számos módozat jegyében gondoskodhatunk: alma, avagy sajt termesztés/termelés, a betakarított maláta sörré változtatása, stb. Az új bevándorlók lakoltatása természetesen újabb házak felemelését teszi szükségessé — majd, mikor már jelentékeny populációt tudhatunk irányításunk alatt, szinte már kényszeredett módon érzünk készletelési gyermekeink védelmezésére: ifjaink egy részét be kéne nevezni katonának. Nézzük ennek egyik alapvetőbb módozatát, nevezetesen az íjászokat. Embereink, akinek az íjat adjuk, már van. Íj előállításához azonban már szükségünk lesz egy íjkészítő Szakemberre, aki az általa üzemeltetett kötérfalai között kamatoztathatná szakértelmét. S lám, itt már megmutatkoznak a Stronghold Settlersre hajazó sajátosságai, nézzük csak: 1. fel-emeljük a kőtert. 2. a Nyílkészítő Szakember egy, az előzőekben favágóink által kitermelt deszkalapot hóna alá csapván a műhely rejtekébe vonul, s nekikezd az első íj munkálatainak. 3. mi felemelünk egy fegyverraktárat, melybe a Mes-ter majd leszállítja

A Jó Erődítmény védelme — megintcsak a Stronghold alkotói szerint — a következő szempontok ismeretében szerveződik:

- Előg emberünk teljesít szolgálatot az őrtornyoknál?
- Akik igen, biztosan alkalmasak a feladatra? (Buzogánnyal például körülményes a messziről törtétek kiszűrését követő megdorgálás/lebonyolítása.)
- Elegendő mérnök áll rendelkezésünkre, hogy szükség esetén minden ütegünket mobilizálhassuk?
- Vajon nem túl alacsony a Brightness/Contrast beállítás?
- Rendelkezik erődítményünk hátso, apróbb kis részekkel, melyeken keresztül meglephetjük az ellenséget?
- Vajon mely toronyokak vérszűkegségü illegális, hogy a toronyok...

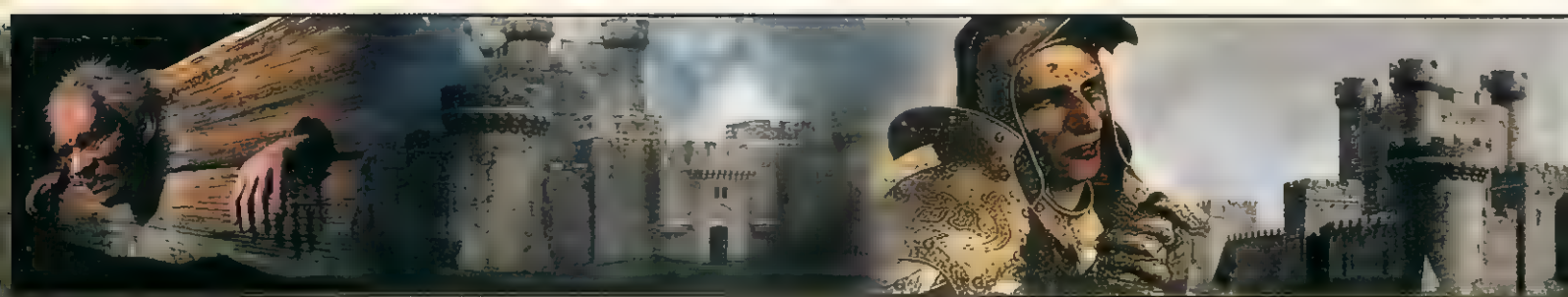
a már kész, hasznosítható íjat. 4. és akkor már felemelünk egy barrakkot is, melybe bezavarhatjuk gyakorlatozni az ezzel szerencsételtetett ifjakat. Kérdés, hogyan fogjuk mindezen kiadásokat sajt és almatermelésből finanszírozni? Hát persze, hogy sehogy. A sajt, az alma is igazán rula — egyik legjobb az Angol Stilton, ki ne hagyj! —, ám léte-sítményeink jelentős részének fedezésére sajnos alkalmatlanok: aranyhoz kell jutnunk. Nosza: vágjuk csak meg szépen a népet jól némi hadiadó címén. Erre a játék kezdetekor felemelt Keepre kattintva nyílik lehetőség: adóztatás esetén széles a skála, alacsony adóktól kezdve egészen az „irgalmatlanul kegyetlen adókig.” Mint az sejtethető, a nép nem szívesen válik meg a munka során szert tett összegektől, így adók bevezetése esetén — lett legyen az akár a legalacsonyabb is — mindenféleképpen csökken (ne) a népszerűségünk. Nem véletlen a pseudo-feltételes mód: a rutinos hadúr ugyanis annak ellenére is elhitheti az egyszeri városlakóval, hogy nála nagyszerűbb uralkodóra nem lelhet, hogy szinte már összecszerű lövéra rántja őt le, s mindezt egyazon időben. Az adók bevezetése tehát elkerülhetetlen, lévén arany nélkül ellehetetlenül mind a hadiipar, mind gazdaságunk egyéb területei is. De ha egyszer

a jelentékenyebb adók csökkentik népszerűségünket, úgy féltő, hogy idővel nem lesz kinek kezébe nyomni a kardot. Se a pajzsot. Megoldást jelenthet mindezt a mezőgazdaság hatékony fellendítése, mely révén sanszunk lehet dupla, tripla, avagy egyenesen Bud Spenceri fogásokkal kedveskedni népünknek. Ennek szabályozására az itt Granary-ként aposztrofált éléskamrákon keresztül nyílik lehetőségünk. S láss csodát: a telebelű polgár nem pófázik, s még adózní is örömmel adózik — így erőteljes alapokon nyugvó mezőgazdaság mellett — melyet azért nem olyan könnyű létrehozni — egyszerre gyarapíthatjuk polgáraink derék-méretét, kincstárunk tartalmát, sőt ingyencék a 100-as népszerűséget sem állják kiharcolni maguknak. Van egy másik mód is, az antiadó. Hadurak, RTS használók első számú rémálma ez: ha nagyon népszerűtlennek lennénk, úgy heti rendszerességgel apanázzt oszthatunk szét asszonyaink és fiaink köreiben, csakhogy ugyan-bizony ne köpködjének már ránk ilyen erősen. Magára valamit is adó RTS nördő természetesen előbb kezd 336766-odszor is újra egy térképet, semmint ehhez hasonlatos eszközökhöz nyúljon. Népszerűségi mutatónk alatt figyel populációnk aktuális mértéke, míg mellette településünk maximális befogadóképessége.



▲ Ajjaj... BAL SZÁÁÁRNY! „B” TERV!

gadóképesége. Tipp: ha a két szám egyezik, úgy célszerű lehet új lakóépületek felemelését fontolgatnunk. Hangsúlyozzuk: LEHET. A populáció növeltetése, hasonlóan a más RTS-ekből is ismert sajátosságokhoz, nem minden esetben cél. Adódhat úgy is, hogy éppen a lét-



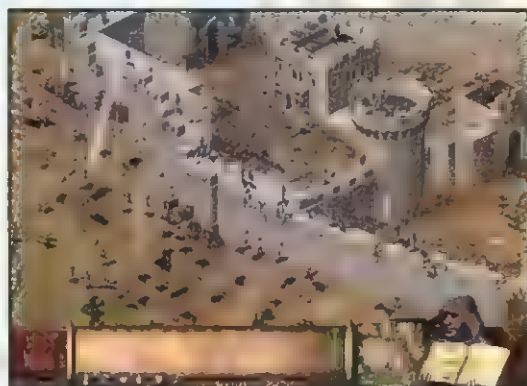
▲ - Piknik...?
- Blitzkrilleg...!

számleépítés lenne üdvözlendő — ekkor lehet nyomni a Vasmaszkos figurát, s egy cigaretta erejéig csurig húzni az adókat. A hatás igen látványos. Kiemelendő a Stronghold azon határozottan tetszetős megoldása, miszerint: írunkunk arckifejezése szoros párhuzamot mutat intézkedéseink népre gyakorolt hatásaival. Villi?

Szisztema

A darab nélküli a végletekig klasszikus, Warcraft alapú megközelítés. Azaz, szó nincs gigantikus, Fog of War borította térképekről, s azokon rejtőző, ellenséges népcsoportokról. Ehelyett szó van ein stühhe településről, s a térképeken fel nem tüntetett hiénákról, akik csak az alkalmat lesik, hogy proszperáló birodalmunk elsőprérére kerekedjenek. A mű alapvető célkitűzése így nem más, mint lehetőség szerint minden főbb termelési folyamatot házon belül, védett körülmények között bonyolítani — s így ellehetetleníteni a portyázó kis dögöket, akik rendre fel-felbukkannak majd a térképen, borsot lörendő Hadúrunk Robosztus Orra alá. Így mihelyst lehetőségünk nyílik, célszerű lesz megterveznünk birodalmunk védelmi vonalait. S lehetőség szerinti monumentális kőfalakra, bástyákra, őrtornyokra hagyatkozván tenni mindezt. Ha ez már megvan, úgy jól jön egy várak is, melybe furcsaszínű lötyit öntünk, míg a zökkenőmentes ki, illetve jóváhagyásos bejárásról egy jóképű felvonóhid fog gondoskodni. Ez jelenti a Stronghold esszenciáját: az itt ábrázolt, klasszikus RTS vonás mellett megfigyelhető a számos építészeti elemet tartalmazó, impresszív szabadságfokot biztosító építkezés is. Semmi akadály, hogy mindenki saját ízlésvilágának megfelelő erődtítményt emeljen fel nyüzsgő birodalma tulajdonképpeni otthonául —

mint arra a mű célzatos címe is utalást tesz, mégha igen finoman körvonalazott formában is. „EZT vedd meg: !Erődtítmény!” Hogy bírja-e majd, s ha



igen, meddig, s ha mindvégig bírja az ostromokat álmaink erődtítménye, mivé is fejlesztjük majd őt az idők során, minden kétséget kizáróan a napjainkban felmerült RTS-kérdések érdekesebb darabjai közé tartoznak.

Építmények

A Stronghold meglehetősen sok építmény ismer — a szintén bő kínálatot mutató, alapvetőbb létesítményeken túl akadnak itt a stílustól mindez idáig szokatlan, ötletes képződmények is. Ilyenek például az egész egyszerűen csak „Jó Dolgokként” illetve „Csúnya Dolgokként” aposztrofált építmények. Ezek gyakorlatilag városunk alapvetőbb arcúlatának hangoltságát teszik lehetővé. Féktelen jószágunkban emelgethetünk oltárokat, kacsaúsztatokat, zöldellő ligeteket népünk megelégedésére, avagy az elrettentés eszközeihez folyamodván, létesíthetünk kínzókamrákat, dungeonöket, avagy legádázabb ellenlábásaink feldarabolt testrészeit szögelhetjük ki különböző pontokra — a sor,

s a kínálat rendkívül hosszas. Nézzük sorban az építmények csoportjait, illetve csoportonként ezek komponenseit.

Castle Buildings: egyrészt itt találjuk az erődtítmények felemeléséhez szükséges, jobbára horrorilis mennyiségű nyersanyagot felemészítő építészeti elemeket — kő, illetve fa falak, számos típusú torony, várkapuk —, másrészt mobilizált hadászati ütegeink munkálatait is itt kezdhetjük meg: balliszták, káapultok sora, s jóképű istállók várják, hogy kihasználjuk lehetőségeiket. S itt van a fegyverraktár is. Az Industry csoport értelemeszerűen a nehéz/könnyűiparhoz tartozó létesítményeket tartalmazza. Így kőfejtők, fávágók, fémbányászok, fazekasok, teherhordó bikák — baromi erősek, jól jönnek ám! — s a kereskedelmet lehetővé tevő piacterek várják itt az indítóparancsot. Farm Buildings: élelmezésre használatos köterek. Tehéntenyésztés útján kamatoztatható sajítermelés, klasszikus vadászat, valamint búza és maláta betakarítás kezdik meg a több fázis útján előállított árucikkek hosszas láncolatát.

A Towns csoport irányított városfejlesztést tesz lehetővé: házak, templomok, katedrálisok felemelésével teremthetünk populációnk számára tágas, Isten szeretele által övezett vidéket, mintegy. Itt férhetőek hozzá továbbá a már érintőlegesen tárgyalt, Jó és

Csúnya dolgok is — hogy ezeket hogyan s miként hasznosítjuk, már egyéni megítélés, illetve pillanatnyi érdek kérdése is. Weapons Buildings: itt férhetőek hozzá a fegyverek, páncél-

zatok előállítását végző mesterekből s műhelyeik. Vágó, távolsági, és szűrőfegyverek, páncélok készítéséhez is más-más szakember tudására hagyatkozunk majd, hogy ők a már elkészült cikkeket a Castle csoporthoz tartozó armorykba — fegyverraktárakba — szállíthassák. A Food Processing Buildings csoport tagjai a leszállított nyüzsgött javakat dolgozzák fel. A búza így először megy az itt figyelő malomba, ott liszté őrlik, majd a lisztből ropogós kenyert sütnek derék pékjeink. A Brewery a betakarított malatából készít söröcskét, míg a fogadó sejtethetően itt is a sör hasznosításának első számú kelleke. Ez tehát a Stronghold építmény-kínálatának átfogóbb képe, mely a klasszikus RTS-ekhez viszonyítván is bő felhozatalnak mondható.

Várostrom

Az egyszerű használat híhetné, hogy irányított várostrom címén itt aztán sosem látott részletességgel s szabadságfokkal modellezett siege-eket vezényelhet le támadó, avagy védekező oldalról — ezzel szemben, a darab legveggyesebb képet mutató felhozatalával találjuk szembe magunkat. Merthogy: oké, hogy adott a monumentális erődtítmény. Oké, hogy adottak a benne feszengő szövetséges/ellenséges katonák — de ezzel gyakorlatilag vége is. Kitűnő példák erre nézve a Siege módból hozzáférhető scenáriók: csak indítsunk el egy missziót, mint védők, majd mikor megindulnak az ellen vonalai, logikázunk: vajon mit is csinálhatnak. Hát kérem: semmit az ég világon, házimozi előadás következik. Ijászaink már alaptól is az őrtornyok tetején tömörülnek, míg gyalogságunk a városkapu közelében állva kezeskedik a fogadóbiztonság meglétéről. Jönnek aztán a szemetek, és kezdetét veszi a mayhem: ijak záporoznak, balliszták lönek, fejek és vérpintek hullanak — a júzer pedig a





A JóErődítmény, Stronghold, a körö szenn, következő szempontok szerint készült:

- Vajn megtelelően használja ki erődünk a domborzat adottságait?
 - Maximálisan kihasználjuk az ellen csapdába ejtésének módjait?
 - Védelmet nyújt vajon populációnk és mezőgazdaságunk számára?
 - Gyorsan rekonstruálható?
 - Képes lehet visszavonulók fogadására és/vagy utánpótlására?
 - Képes megcsalni az ellenséget? (Ezt a topicot mondjuk nem érdemlünk komolyan venni, de jól hangzik.)
- Bizony, ezen szempontok mérlegelésével a lehetőség szerint megvalósításával, erődítményünk túlélési esélyei megdöbbentően jók lehetnek. Hajrá, hajrá!

kurzorgombokkal görgeti a vidéket jobbra-balra, ám ebben gyakorlatilag ki is merülnek lehetőségei. Az érdemi közbeavatkozás módjai szinte a nullával egyenlők. Egy ostromot négyszer is újtára indítottam, s anélkül, hogy akár egyetlen egységemhez is hozzáértem volna, 2:2-es végeredmény született. Kétszer elsöpörték az ellen hadurát bős fiaim, kétszer pedig utolsó, buzogányt lóbáló, vértől mocskos katonám is megborult via védők utolsó nyilai. Így, a Stronghold összességében csak annyira nevezhető ostromszimulátornak, hogy a játék, avagy a mellékelt térképeditor segítségével megépíthetjük az erődítményt, melyet aztán a bős ellen annak rendje s módja szerint ostrom alá vesz. A végeredményt azonban 99%-os valószínűséggel vetíti előre az ellenséges csapatok pusztai létszáma is, ami igen-igen szomorú körülmény. Hja, az egy dolog, hogy Dobó Úr 1552-ben a képtelen Török túlerő ellenére is képes volt kimagyarázni egy az invázió által eleve megnyertnek hitt ostromot — ám a Strongholdban erre esély sincs. Nincs, mert a Stronghold előtt ismeretlenek az ostrom alatti stratégiai műveletek — a játék csak egymásnak ereszt az ellenséges oldalakat, és ezzel vége is. Nem az győzedelmeskedik, aki jobban kavar — hanem az, aki tovább bírja. Ez

pedig, mint azt az Egri Vár ostrománál szerzett tapasztalatok is igazolták, nem feltétlenül mutat párhuzamot az életszerűséggel. Ráadásul, a gép által irányított egységek buták, mint a tők: történt, hogy az ellen magasan kvalifikált harcosai egyenest a várkapu felé törtettek, jóllehet az azt övező terület merő száraz kőből állott. Alkalmas pillanatban tucatnyi nyilvessző a kőbe, és huss: Tűz Jöjj Velem Effekt. Az invázió vezéralakulata egy emberként kapott lángra s lényegűt át egészen apró kis széndarabkákká, ámde: a mögöttük törtető osztag, mintha semmit sem láttak volna az egészről, rezzenéstelen arccal vonult bele a tűzviharba, csatlakozandó a vezéralakulat soraihoz/poraihoz. Ezzel együtt sem állíthatjuk, hogy a Stronghold várostromai ne bírnának sajátosság arculattal — ám a háttérükben álló megoldások csupán egy újabb, jópofa lehetőséget biztosítanak, mely azonban csaknem minden stra-



Az alagút készültére egyébiránt folyamatosan növekvő, domszerű kultúrmedés figyelemztet.

Maradhat

Az ostromok során tapasztalt, meglehetősen korlátozott lehetőségen kívül, mást aligha vehetünk a Stronghold szemére: a mű minden idők legértettebb izometrikus RTS-ei közé tartozik — mondhatni, az a típusú játék, mely után már elég nehéz lesz szebbet, újat, többet mondani a megközelítés jegyében. A darab prezentációja, értendő ez grafikus kivitelezés és zenék tekintetében, egyaránt a klasszikus RTS határait dőgteti — az itt értendő egyedüli, főbb hiányosság az advisor multifunkcionális szerepeltetésének köszönhető. Elég rossz, hogy ő tájékoztat minket birodalmunk aktuális lelkiállapotáról, valamint ő kölcsönöz szinkronhangokat gyalogságunknak is. Bonusz: csaknem minden építményhez a Starcraftból már megismert, ám jóval nagyobb animációs ablakok tartoznak. Összességében egészen aprólékos grafikus kivitelezés, kellemes játékmenet, s igen izletes, szituációérzékeny zene szavatolják a művet, mely az ostromok során bemutatott „kvázi-hiányosságai” ellenére is az izometrikus hardcore RTS-ek jelenkori főbb zászlóvivőjének mondható.



tégiai jelleget és lehetőséget nélkülöz. A fentebb már említett, nem minden esetben meggyőző „ostrom-AI” mellett egyéb furcsaságok is akadnak — ilyen például a Tunneling. A módszer ismerős lehet a történelemórák elkötelezett szerelmeseinek: bős fiaink alagutat ásnak a földbe, hogy aztán azon keresztül közelíthessék meg az erőd védelmi vonalait. Itt is jól használható ficsór lenne, ha nem lenne eleve használhatatlan. A Stronghold építményei ugyanis varázsütésre készülnek el — a munkálatoknak nincs köztes, csak kész, és nem-kész állapota. Így sem gépnek, sem játékosnak nem eshet nehezére a készülő alagút elé pakolni egy épületet, mely rögtön beszakítja a vájatot.



Take 2 Interactive / Firefly Studios
PIII 400 (PIII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-HANG

✓ - egészen kellemes, aprólékos grafika
✓ - minden téren kiforrott prezentáció

X - kurzoralapú ostromok

88

www.fireflyworld.com

Throne of Darkness

ÁlarcosBAAL a Távol-Keleten

Diable rajongók sorakozó! A boltok polcain ott figyel az új reménység, a Throne of Darkness. A nagy múltú Sierra kiadó gondozásában megjelent anyag nem titkolt szándékkal a múltán sikeres előd babérait pályázik. A hasonlóság első ránézésre meglehetősen nagy, de némi játék után megmutatkoznak az eltérések. Mit ígér a game? Csatát, mágiát, ezernyi cuccot, megszámlálhatatlan mennyiségű élőhalottat, és mindezt hősies szamurájok vezényletében. Soha jobbkor, mondhatnánk, kedves olvasók, hiszen éppen csak végignyomtatott a Shogun új kiadását (Ugye végignyomtatott? Na azért!), és máris itt egy újabb keleti cucc. Tokugava, Hidejoshi, Nobunaga, és a többiek — remélem még ismerősek ezek a nagy nevek, mert mind itt sorakoznak újra. Igaz, most egészen más kontextusban: kicsit szakadozott és koszlott ez a köntös, de a halálról jövőktől nem vár el senki szalonképes megjelenést.

Bűdös a leheleted! Ja, nincs is szád?

Történelünk szerint a legendák kódébe vesző Kami korszakban járunk, amikor a szépreményű sógun, Maou-Hakaiki Zanshin fogta magát, és a Pusztítás és Gonoszság Földi Helytartójává változott. Mindez történt akkor, amikor az emberek egy nemzedék óta már békességben éltek, és elfelejtették, mi a háború. Elfelejtették az ősi isteneket is, és újakat választottak maguknak: a pénzt és a dekadenciát. Szerencsétlen történetüket én így ismerem:

Történt egy napon, hogy a hercegi sarjágynak esett, gyógyulására pedig nem volt remény. Zanshin megmenetése érdekében az ország minden részébe követeket küldtek, hogy gyógyítókat, varázslókat keressenek, kik segítenek tudnak a haldoklón. Sokan felkerestek, sarlatánok, kontárok, falubéli specialisták, mérgek és gombák

szakértői, foghúzó és borbélyok, papok és boszorkányok, munkanélküliek és kiöregedett pop-sztárok, mind a felajánlott elképesztő jutalom elnyerésében bizakodtak. Hiába dolgozták meg serényen a beteget, piszkálták görbe botokkal, főzték lassú és gyors tűzön, turkáltak szájában és más nyílásaiban, helyeztek el rajta és benne főzeteket, kenőcsöket, amuletteket, és használt ráógógumikat: a várva várt hatás elmaradt. A próbálkozókra fővesztés, Zanshinra pedig további lassú haldoklás várt. De egy napon megérkezett a Szerzetes. Nyezetlebb volt, mint egy etióp éhezőművész, a köntöse annyira rongyos, hogy a környék koldusai péciken feszítettek ruháikban, az arca csúnyább-ráncosabb, mint... de mégsem, az arcát nem lehetett látni hatalmas sorsborejójától. Pontosabban annak japán megfelelőjétől. Egyik görbebotos karjával egy görbe botra támaszkodott (vagy fordítva?), a másikban pedig egy reklámszatyrot szorongatott. Szerinte ezzel meg lehet menteni a sógunt, lóbálta maga előtt a műanyag szatyrot. Vagyis azzal, ami benne van, helyesbített. Mikor Zanshin elé állították, ő kizavart mindenkit, és a kizavartak nem tudták mi történik odabent. De mi igen. Egy műanyag palackot húzott elő a Szerzetes, aminek piros címkéjén fehér felirat virított, de Zanshin nem tudta elolvasni mi áll rajta, mert az ákombákomok olyanok voltak neki, mintha csak kínaiul írták volna. Meg a szeme is csukva volt. Nem is a címke, hanem a palackban löttyögő fekete, bugyborekölő ital a lényeg. Amikor Zanshin meghúzta az üveget, láss csodát, fel pattant, a kamera felé fordult, belemosolygott, majd a narrátor ezeket a szavakat mondta szépen artikulálva: Halmi jó!

Zanshin és a Szerzetes összekomázkodtak, és a



▲ Azt se nekem találták ki

Szerzetes rávette őt, hogy ha már ilyen jól érzi magát, miért ne itassa meg a teljes hadseregét ilyen finom Coca... ízé, varázssitalal. Zanshin beleegyezett, és a teljes hadsereg is, csak harminc katona nem, de nekik úgyis levágták a fejüket, és ekkor már látszott, hogy bajlesz, mert Zanshin néha elfelejtett órákig levegőt venni, de ez nem zavarta, és néha szarkákat is láttak a fején, és a felesége is öngyilkos lett, de ez sem zavarta. A Szerzetes pedig három napon keresztül csak főzött és főzött, hogy elég legyen a sok katonának az ital, és amikor megitták, az őket szemlélő Zanshin végre átváltozott azzá, ami már napok óta belülről volt, de ez nem zavarta a katonákat, mert akkor már olyanok voltak ők is belülről, mint amivé uruk változott.

Az országra pusztulás és halál várt, de feltűnt hét hős, akik, lehet, hogy egy ideig bányában dolgoztak és egy fehér kiscsajjal életek egy fedél alatt, de lehet hogy nem, és elhatározták, hogy kigyúrák magukat, majd megmondják a rossz embereknek, hogy mi a pálya.

Diable nétszer

Az utóbbi idők egyik legszínvonalasabb és legötletesebb (mellesleg legagresszívabb) intróját tekinthetjük meg a játék felinstallálása után. A rajzfilmyszerű hatás ilyen mértékű dinamizmusa eddig ismeretlen volt a játékokban, de tényleg magával ragadó és hangulatos, csakúgy, mint a gameplay során bevilanó átvezető animációk. A következő menük puritán egyszerűségét kellemesen ellensúlyozza a gyorsaságuk, a villámgyors grafikus motor egyébként az egész játékot jellemzi. Mielőtt új játékot kezdenénk, el kell döntenünk, melyik klánnal leszünk a négy választható közül. A játékból kimaradt (talán szerénységből?) ezek, és a hozzájuk tartozó karakterek ismertetése, mindezekről a cédén is megtalálható fájlból tudakozódhatunk. Lényeges

különbség nincs, csak a klánok és a karakterek előtörténete más, indítatásuk és lelkiviláguk, a gonosz elleni küzdelem mértéke van itt kifejtve. Egy szó, mint száz: tőkmindegy melyik klánnal indulunk. Ezek után durra bele, már indul is amit akarunk: a henteselés!

A kezdőképernyőn romok és halottak, némelyik fekszik, de van, amelyik járkal — megoldás: csapjunk oda neki. Hoppá! Parancsunkra nem is egy ember, de rögtön három ugrik, és ha jobban megnézzük az alsó menüt, még egy portré helye üresen árválkodik! Igen, a Throne of Darknessben egyszerre négy hőst irányítunk, három pedig feszülten készen várja, mikor ugorhatnak porondra... Természetesen mindig egy kiválasztott embert irányítunk mi személyesen, a többieket beállításaink szerint a



▲ Egyre torróbb a hangulat



is, ami főnökünk varázserejét jelenti. Ennek maximális értéke a játék során nem változik, tehát ha használunk belőle, csak várni kell és töltődik magától, kapacitásába, működésébe beleszólni nem tudunk. Tehát ha ez a menü nyitva van, tudjuk pakolgatni a szamurájokat, mondjuk úgy: aktív és passzív státuszba. Aktívban maximum négyen lehetnek, passzívban pedig hatan. Tulajdonképpen heten, de akkor mindenki a pihenőbe kerül, és a megfelelő helyszínre nehezebb visszajutni: a Diablóból jól ismert térkapus megoldással mozoghatunk a pályák között.

Szóval, ha valaki az öregnél van, sebesen regenerálódik, ezért ha valaki a nagy csatározások során elgyengül, itt a helye. Csak úgy, mint amikor elhalálozik, kifakult arcára kattintva átkerül ide, és még egy katt. Ha van elég manája a főnökünknek, feltámasztja



öt, ha nincs, semmi pánik, pár másodperc múlva lesz elég. A karakterek a halálozások során — úgy mond — semmilyen maradandó károsodást nem szenvednek: egyetlen hátrány a hadra foghatóságuk időbeli korlátja. Próbálok érzékelteni, hogy egyáltalán nem vesztes, ha mondjuk egy-két figuránk éppen kipukkan. Ez olyan megszokott, hogy nálam már mindannyian bérletet vásároltak Hádész révészénél. Ha újra az öreg



▲ Előtte nem kellett volna megkérdezni, kicsodák

képére klikkelünk, kikerülünk ebből a menüből, és újra az akciók földjén találjuk magunkat — persze, nem mintha ezalatt az akció megállna, csak ilyenkor nem lehet aktív karaktert váltani, ami csokolt daimjó menü mellett egyszerűen a harcolók képére klikkelésével történik.

Jobbboldalt az övek tartalma látható, amelyek jóféle itókák lehetnek, fajtájuk szerint négy, sorjában: gyógyítók, manaitalok, ezek ötvöze, és méregtelenítők. Bevált módon felvételük során automatikusan betárolódnak a megfelelő helyre, felhasználásuk után pedig, ha van a helyette másik, az ide ugrik az inventoryból. Egészen jobb oldalt a lila gömb a manamennyiséget jelöli, előtte kisebb gömböcskében pedig az aktuális varázslat jelenik meg.

Sima klikkel a megismert varázslataink közül választhatunk, míg jobb-klikkel a „varázslatla” szalad elő. Itt is mindenki elsősorban a Diablo képzettségstruktúrájára gondoljon, továbbhaladni csak bizonyos útvonalakon és bizonyos tapasztalati szint elérése után lehet, és az egyes varázslatokat a rájuk fordított színtérsíneként kapott varázspontokkal erősíthetjük. Két fő osztályuk van, az állandóan működők, amik a rájuk fordított pontok mértéke szerint örökké segítenek bennünket, és azok melyek használata varázspontba kerül, és aktivizálni kell. Minden karakter négy mágikus szférát ismer úgy, mint a tűz, víz, föld, villám. Sajnos a varázslatok típusai eléggé egysíkúak, nagyjából mindenki ugyanazt kapja, a kardművész is hasonló tűzlabdákkal operál, mint a mágus, de minék erősítene, ha úgyse használja. Na már most érdemes az állandó varázslatokat maximumra felnyomni a közelharcos karaktereknél — ilyenek például a megfelelő elemi szférába tartozó plusz sebzés, vagy némi életerő — majd a különböző szféráknak megfelelő ellen-

állásokat kifejleszteni, és szükség esetén beválasztani. A mágusnál és a többi távol-ságtartó karakternél izlés és érelem szent érdemes fejlesztgetni a távolba ható ártalmasságokat, sajnos nagyon sok az áttedés a különböző kasztuak mágijája között így is, ezért

ne várjunk egetverő eltéréseket: az egyik tűzgolyót lő, a másik villámot, bár mindkettőnek megvan ugyanaz a varázslata is. Az viszont jó taktika, ha kigyúrjuk mondjuk a mágust az egyik szférában, a többiek pedig harc közben a megfelelő varázslataikkal az ellenfél ide vágó szféra-ellenállását gyengítik, de még nem tudtam kipróbálni ezt a magas szint és manaigény miatt.

A játék elején néhány küldetés megoldása után találkozunk a Pappal és a Kováccsal, akik igen jó barátaink lesznek ezután. Középen a daimjó képe alatt, vagy az inventoryból a játék során bármikor és azonnal el tudjuk érni őket! Tehát nincs visszamászkalás adott helyekre leadni a cuccokat, vagy betárolni a gyógyítálokat. Erre egyébként sem lenne lehetőség, mert iszonyatos mennyiségű tárgy van a programban, pontosabban az ellenfelekben: kilencven-kilencvenöt százaléka halála után adományoz valamit a közösbe.

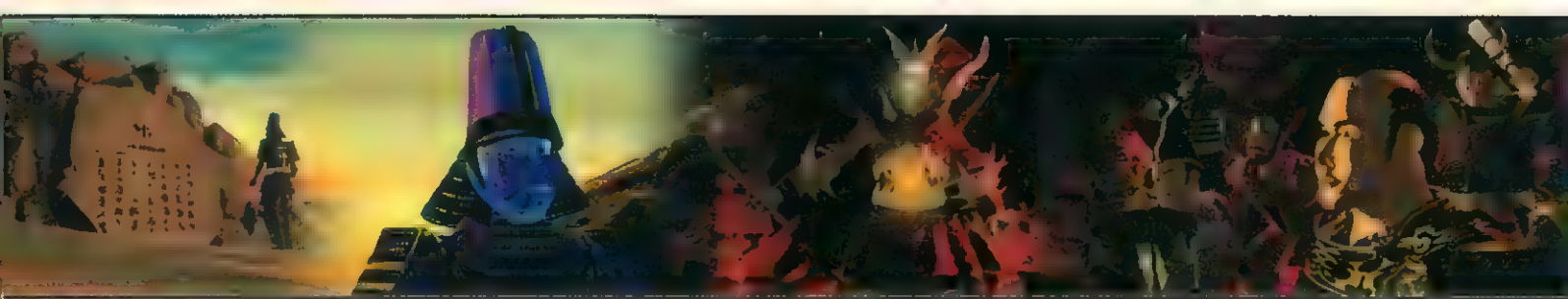
A Kovács: érdekes módon nála arannyal, és az általunk beadott tárgyakal gazdálkodunk. A Give menüben három részébe dobálhatjuk a felszedett tárgyakat, úgy, mint közelharci, távolsági és vérték-páncélok. A tárgyak csak nem-mágikusak lehetnek, és ha valamit beledobunk, az eltűnik, örökre elveszett, viszont a kategóriának megfelelő pont-érték növekszik. Odakukkantva a Make opcióba, mindenféle számunkra megfelelő portékával kedveskedik. Természetesen minél több cuccot dobunk be, vagyis minél nagyobb a kategória pontszáma,

annál jobb tárgyakat vehetünk tőle. Ha kiválasztjuk, legyártja, sűrű kopácsolások közepette serénykedik, akár valós időben is percekig. A kapott tárgyak csak és kizárólag mágia mentesek. A játék során rengeteg, általában szörnyetegekből származó fantasztikus micsodákat szerzünk. Ezeket lehet aztán a Customize opcióban a már kész tárgyba beleválasztani. Minőségileg és mennyiségileg is nagy számban állnak rendelkezésre kristályok, fémek, korallok, kezek, lábak, szemek, tollak, fogak... mind-mind más és más mágikus tulajdonsággal ruhazza fel tárgyainkat, természetesen, ha egy típusból többet passzírozunk a fegyverbe, azok hatása összeadódik. Minél jobb, értéke-sebb egy tárgy, annál több ilyen kellék fér bele. A Repair opcióval pedig a számunkra kedves cumót javíthatjuk fel újra. Ha tönkremegy valami, és nem mágikus, nem érdemes nagyon sajnálni, adjuk oda neki, több mint valószínű, hogy tud adni jobbat helyette.

A Papnál is körülbelül ugyanez a helyzet. Ő csak mágikus tárgyakat fogad el: az aktuális karakterünk, ha a Give opcióban van, láthatja a túlóladon a négy istenség — a mágikus szférák — emblémáját, alatta pedig egy-egy százalékos értéket. Ha a számunkra kedves szférába dobálunk varázsszert, nő az értéke, száznál átfordul, de cserébe kapunk egy, a szférának megfelelő varázspontot, amit akár fel is használhatunk. Rengeteg kis vacak — amulett, gyenge fegyverek, közüzemi számlák, megymás — feláldozásával szép, erős mágikus tárgyakat tudunk faragni. Lehet a pap bácsinál még lötytyöket vásárolgatni, de én alig használom az italokat (szerintem aki meggyengül, az vissza a pihenőbe, úgy is van, ki helyére álljon). Az ismeretlen cuccok beazonosítására az Identify menü ad lehetőséget, és az elátkozott tárgyak megtisztítására is itt a papnál van lehetőség a Purify menüben.



▲ Ez ijaszom mennyország-turista e pillanatban



Azt hiszem az inventoryn nincs mit magyarázni, ha valamit felmarkolunk, azt a karakter, ha tudja, automatikusan magára ölti, ha nem, elteszi alulra. Megint csak aranyos megoldás, hogy a tárgyak lehetőség szerint arrébb vándorolnak helyet alkotva az újonnan érkezőknek — nem kell nekünk tologatósdi játszva rendet teremteni.

Szándékosan, vagy sem, a végére hagytam a Throne of Darkness egyetlen, és őszintén szólva kétes értékű újítását, ez pedig az úgynevezett taktikai pozíciók beállítása. Az életerő-gömb előtt látható zöld gamótya az aktív négyes felállítását hivatott jelezni. Alapból van nekünk vagy egy tucat, távol-keleti hangulatot idéző állatnevűk, mint skorpió, majom vagy sáska. Aktiválva őket szamurájaink beállnak az adott alakzatba, és a megfelelő hangulatban — védekező, semleges, támadó —, a megfelelő fegyverrel — közelharci, távolági, mágia — harcolnak. Ha mindez nem lenne elég, egy jobbklikkel előszedhetjük a tervező részt is, ahol négy különböző, igényeinkre szabott taktikát elmenthetünk. Ezeket a későbbiekben az F5-F8 gombokkal aktiválhatjuk. Mindez szépen és jól hangzik, de sajnos nincsen sok értelme. Ha menetelés közben irányt változtatunk, vagy egy komolyabb harc alakul ki, úgylis felborul a formáció. Én mindmáig a jól bevált „mindenki agresszív — aki mozog, üljük” agyműködést kímélő taktikát választottam, eddig még bevált.

Karakterek

Leader: a vezérünk. Tulajdonképpen mindenben átlagos, de hatalmas Discount értéke eleve meghatározza, hogy ő fogja intézni a csapat pénz- és PR-ügyeit.

Brick: már testfelépítésén is látszik, hogy ő biztosan a bányában dolgozott. A csatában nyer, ha elsőnek üt, ezért adjuk neki a legméreteesebb eszközöket. Archer: az íjász. Megbízható, és egy légy szárnyát is ellövi a kulcslyukon keresztül, ha gondosan kézben tartjuk fejlődését.



▲ Gyerekek, tuts ki a képernyőről!

Swordsman: ő a tikos kedvenc. Két fegyver a mancsába — tehát egy rubrikába két kard — és máris indul az aprítás. Elsőként húzott el a csapattól szintben, nagyon durván oszt, néha komolyabb helyzetekben bedobom a csatába, mindenkit lefejez, lép egy szintet, és megy vissza a főnökhöz pihenni. Így megy ez.

Wizard: nem kedves nekem, hihetetlenül gyenge fizikailag, amíg el nem éri az ötödik szintet. Itt kap néhány varázslatot, amitől magához tér, de nagyon lassan fejlődik, és akkor is leginkább az erejére kell pazarolni a képességpontokat, hogy hordhasson legalább némi minimális páncélt. Előszeretettel őt támadják meg elsőként, és egy-egy ütés némelyik vadabb szerzettől már elég is, hogy a bérlete után kutasson annál a bizonyos csónakosnál.

Ninja: az elején gyengélkedik, de aztán messze elhúz a csapattól, legalább is a szintlépéseket tekintve, jó öt-hat szinttel feljebb terpeszkedik, mint a többiek. Dobófegyver specialista, egy kis mágia-vel felerősítve hatékonyan támogatja a közelharcosokat.

Berserker: kész vadállat, főleg ha a végére kigyúrja magát. Sokáig elég volt, ha pusztá kézzel ment előre. Mert ment előre, és nem tudták megállítani... Azt hiszem ennyi elég is róla.

Élmények

Ha azt mondom, hogy a játék nehezen indul, akkor finoman fejezem ki magamat. Három karakterrel startolunk, de rövid idő alatt megtaláljuk a többi négyet is, viszont a Pap és a Kovács nincs sehol. Az irányítás őrijtően nehézkes. Amíg meg nem szokja az ember, jó pár-szor a pokolba küldi a játékfejlesztőket. Ez a játék legnagyobb hibája: az elkedvetlenítően nehéz kezdet. Ha megvan a két kereskedő és lépünk pár szintet is, a szamurájok lassan egyéniséget kapnak, kialakul saját arcuk, lassanként sikerül megkülönböztetni őket, és hogy melyik mire való.

A mágiaival sem vagyok kibékülve, a közelharcosok huszonötödik-harmincadik szintre lépve kapják meg a tűzgolyót, és ehhez hasonló varázslatokat, de minek, kérdem én, amikor úgy sem fogom használni őket. Mindenki négyszer ugyanazt, hiszen a szférák varázslatai csak elnevezésükben és megjelenésükben különböznek, hatásuk ugyanaz.

Aldozat: Laila Jensen. Munkakör: Project vezető. Tárgy: Viláminterjú

- Milyen reagál a közönség azonvadász, mely szent a Throne of Darkness csak egy újabb Diablo klón?
- Visszaautasítom. Hiba volt, hogy nem implementáltunk egy újonni pályát, melyen keresztül a project komplett arculata megmutatkozhatott volna. Állítan merem, hogy a játék előrehaladtával számos újítás a lehetőség kezeskedik a még gazdagabb játékelményről.
- Mondana példákat?
- Készséggel. A Throne of Darkness általunk Tactosnak nevezett metódusa lehetővé teszi hét játékos karakter egyidejű kezelését. A négy Kastélyhoz négy külön történeti ez, külön animációk tartoznak — a játék komplett teljesítése pedig, szálanként meghaladja az ötven órát.
- Csakugyan?
- Csakugyan.
- Mi az Ön személyes véleménye a Diablo II-ről?
- Remek játék, rengeteg játszótársam vele. Célunk nem volt más, mint Japán kultúrái elemek köré építeni fel egy hasonló alapokon nyugvó, ám jóval több komplexebb lehetőséget kínáló RPG szisztémát.
- És ez sikerült?
- Azt mondhatom: igen. Állítan merem, hogy a Throne of Darknessnel részletesebb grafikus kidolgozottsággal egyetlen konkurens sem büszkélkedhet, míg reményeink szerint a fejlesztési idő legjavát felemészítő szisztéma megalkotásával sikerrel szabtuk új irányvonalakat a műfaj számára.

Hasonlóan használhatatlan a taktikai rész, pedig gondolom ezzel akartak igazán különleges egyéniséget varázsolni a játéknak.

A játékmenet hihetetlenül lassú, a csaták másodpercek alatt lezajlanak — brutálisak és nagyon véresek — de az utána következő „tárgyak begyűjtése és elrendeztetése”, vagyis a tápolás rengeteg időt vesz el. Kinek mit adjak, mi megy a zúzdába, mit vegyünk, mit javítsunk ki, ki menjen pihenni, és ki jöjjön vissza. De mégsem mondhatnám, hogy ez rossz lenne, az az igazság, hogy legtöbbször élvezetes ez az egyáltalán nem haszontalan szöszmötölés.

A mesterséges intelligenciáról megint csak rosszat kell szólnom, ugyanis a direkt, aktív mágiahasználat teljesen gagyi. A nem az irányításunk alatt lévő karakterek, ha valamilyen támadóvarázslat van aktiválva náluk, azonnal és pillanatok alatt kilövik az összes manájukat, nem is tesznek mást, míg nem végeztek ezzel a művelettel, pedig egy kardművésznek nem éppen ez lenne a feladata... Sajnos ezért felesleges is a máguson kívül bárkit is

specializálni a támadóvarázslatokra.

Ami jó: tulajdonképpen maga a játék egészében. Az elébb felsorolt hibái ellenére is kitűnő szórakozást biztosít, úgy veszem észre, minél tovább jutunk a történetben, minél fejlettebbek a karakterek, annál élvezetesebb, pörgősebb, és látványosabb a game.

Mint már említettem, a sebességgel, és a gépigénnyel nincs gond. A felbontás fix 800*600, ami azért lehetne jobb is, de ez sem igazi hátrány. A pályák néha kicsit sötétre sikeredtek, de a textúrák igényesen, változatosan, és részletesen van-

nak megrajzolva, a karakterek mozgása szintén kellemesen folyékony. A varázslatok hatásadász módon látványosak, a nagyobb csatákban, főleg, ha az ellenfelek is begorombulnak, az egész képernyő szinte rázkódik a látványos robbanásoktól, kitoréksztól...

A Diablo-rajongóknak kötelező, de mindenki másnak is melegen ajánlott.

Balage

Sierra Studios / Click Entertainment
PI 400 66, 64 MB RAM (32 MB RAM)

www.sierrastudios.com

LÁTVÁNY
JÁTÉKSZÁMOS
SZÁMTOSSÁG
ZENE-HANG

✓ - Diablo feeling
- japán
- környezet
- itt aztán lehet
TÁPOLNI!

X - nehéz irányítás
- rossz AI
- nem használhatók a
taktikai felállások

90

W. B. E.

www.swine-online.com

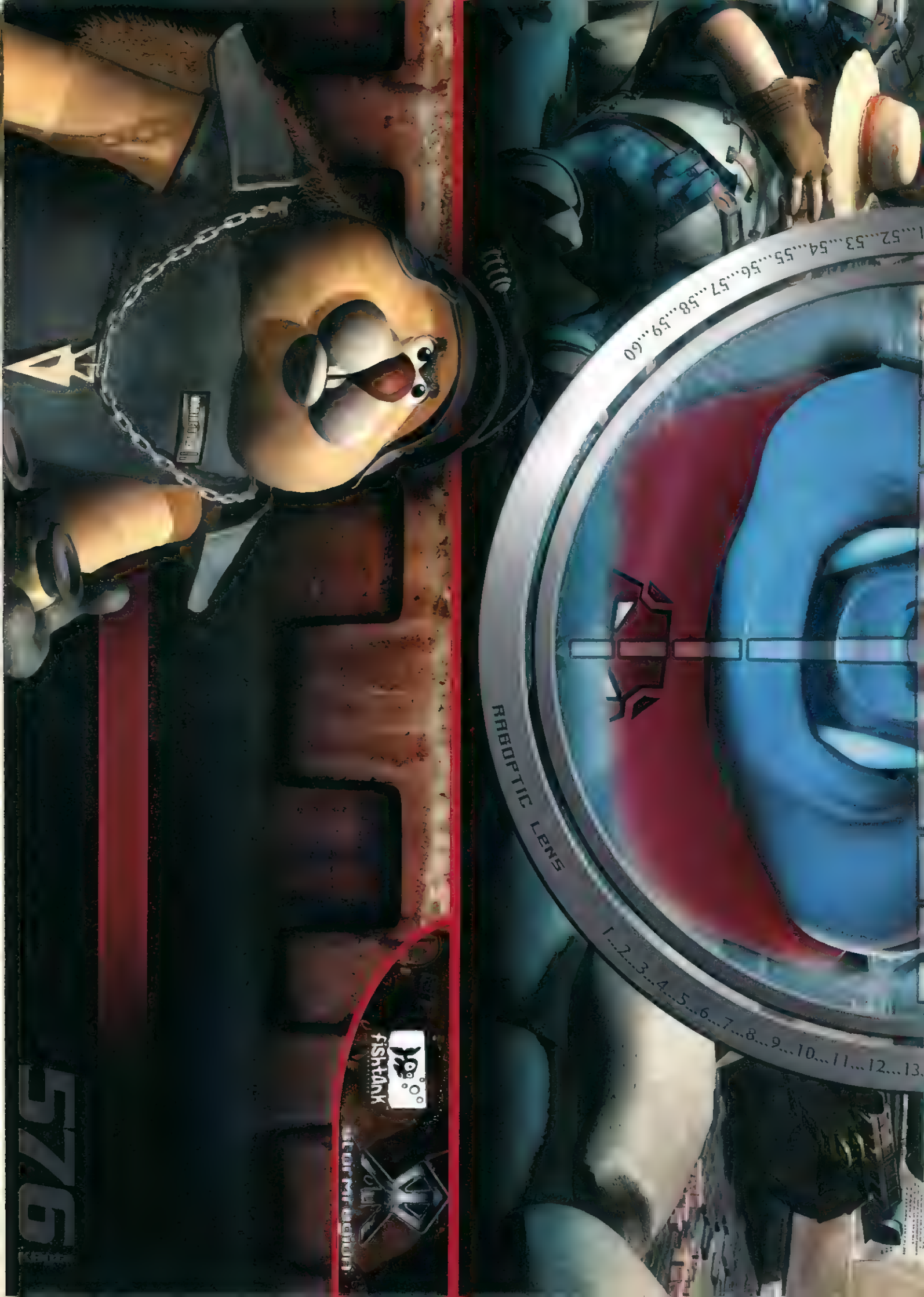




576

CODENAME:
OUTBREAK





52...53...54...55...56...57...58...59...60

PHOPTIC LENS

1...2...3...4...5...6...7...8...9...10...11...12...13



576

ÚJDONSÁGOK!

576

Teljes listánkat keressd a
www.576.hu
weboldalon!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1089. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-90-576

102 KISKUTYA : PUPPIES TO RESCUE	9,999	HALF-LIFE : BLUE SHIFT	6,999
A NAGY BALHÉ (MAGYAR NYELVEN)	9,999	HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999
AGE OF SAIL II	7,999	ICEWIND DALE	6,999
ALADDIN NASIRA BOSSZÚJA	9,999	ICEWIND DALE : HEART OF WINTER	7,999
ALONE IN THE DARK 4	9,999	IMPERIUM GALACTICA II	3.333
AMERICAN BULL RIDING	1,999	INDUSTRY GIANT	3,999
ASTERIX MEGA MADNESS	7,999	JAGGED ALLIANCE 2.5	9,999
BUGS BUNNY & TAZ : TIME BUSTERS	7,000	JUNGLE BOOK : THE GROOVE PARTY	9,999
BALDUR'S GATE 2 SHADOWS OF AMN COLLED	14,999	KINGDOM UNDER FIRE	12,999
BALDUR'S GATE 2 THRONE OF BAAL	7,999	MAX PAYNE	9,999
BATTLE ISLE 4	11,999	MERCHANT PRINCE II	7,999
BLACK & WHITE	12,999	METAL GEAR SOLID	9,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999	NHL 2002	12,999
BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND	9,000	ONI	11,999



CEASAR III (BEST SELLERS)	2,999	ORIGINAL WAR	9,999
CHICKEN RUN	11,999	OPERATION FLASHPOINT	HÍVJ!
C&C RED ALERT 2	10,999	OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
C&C RED ALERT 2: YURI'S REVENGE	6,999	PLANESCAPE TORMENT	3,999
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999	SACRIFICE	11,999
CODENAME OUTBREAK	9,999	SERIOUS SAM	5,999
COMMANDOS 2	10,999	SETTLERS 4 (MAGYAR NYELVEN)	AKCIÓ!
COSSACKS : EUROPEAN WARS	12,999	SEVERANCE : BLADE OF DARKNESS	11,999
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999	SQUAD LEADER	9,999
DESPERADOS : WANTED DEAD OR ALIVE	9,999	STAR WARS : BATTLE FOR NABOO	12,999
DIABLO (BEST SELLERS)	2,000	STAR WARS : JEDI KNIGHT & DARK FORCES	5,999
DIABLO II	7,666	STAR WARS : ROUGE SQUADRON 3D	5,999
DIABLO II : LORDS OF DESTRUCTION	8,999	STAR WARS : X-WING ALLIANCE	5,999
DINO CRISIS	3,999	STAR WARS : X-WING COLLECTORS SERIES	5,999
DRIVER (BEST OF)	3,999	THE GRINCH	11,999
EROTICA ISLAND	9,999	THE NATIONS (MAGYAR NYELVEN)	HÍVJ!
EMPEROR : BATTLE FOR DUNE	12,999	THEME PARK INC	11,999
ESZEVE SZETT BIRODALOM	12,999	TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
EUROPEAN SUPER LEAGUE	11,999	TOMB RAIDER 3: LOST ARTIFACTS	5,999
F1 2001	12,999	TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION	6,999
FA PREMIERE LEAGUE MANAGER 2002	HÍVJ!	TOMB RAIDER CHRONICLES	9,999
FALLOUT TACTICS	11,999	TRAFFIC GIANT GOLD	7,999
FLY! II	11,999	UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,999	WHEEL OF TIME	3,999
GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999	ZAX THE ALIEN HUNTER	9,999
GUNMAN CHRONICLES	11,999	X-COM ENFORCER	9,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

Morbus Gravis Druuna

Baywatch cicák, hess! Erre fut Druuna...

Ha magazinunk nem Magyarországon, hanem Olaszországban jelenne meg, és a mélyen tisztelt olvasók sem a Kárpátok gyűrűjében, hanem a „csizmán”, vagyis Olaszországban élnének, több mint valószínű, hogy a fenti címre legalábbis is felkapnák a fejüket. Még inkább valószínűsíthető, hogy hangos örömujjongásban törnének ki: „Bambina! Bambina of big tits!” Vagy valami ilyesmit kiáltanának helyes olaszszággal. Az amúgy is lobbanékony természetű déli barátainkat nem véletlenül keríti hatalmába a jótékony örömmámor. Hóni képregény-hősnőjük elevenedik meg végre ebben az interaktív kalandjátékban, melynek — történetét, hangulatát és látványvilágát ismerve — nem véletlenül ajánlott messzemenően a felnőtt korosztálynak. A Morbus Gravis egy horror kategóriájú képregény, melynek heroinája csak ritkán takargatja bájait (de nem is mindig önszántából tárja ezeket idegen szemek elé). Nemcsak maga Druuna lett megáldva úgymond „méretes” nőiességgel, a PC platformra készült játék is bővelkedik ebben. Nem kevesebb, mint hat (!) CD-n hemzsegnek a sötét, komor és perverzításokban sem szűkölködő jövő képei...

Történetünk egy fiatal nőről szól, aki megpróbálkozik a túléléssel egy távoli jövő apokaliptikus világában, elembertelenedett társadalmában. A Föld népességének túlnyomó része elpusztult egy rejtélyes ragálytól, a Morbus Gravis-től, magyarul ez talán kicsit egyszerűen hangzik, de annyit tesz: „súlyos megbetegedés”. A meg-



▲ Jaj, a lábad hogyan rakjam vissza?

betegedés komoly elváltozásokat, úgynevezett mutációkat okoz a fertőzött testen, lassan elveszti emberi tulajdonságait külsőleg, és sajnos a belső értékek is erős deformálódáson esnek át. Úgy tűnik, a járvány az egész bolygón keresztülsöpört. Hogy honnan jött, ki a felelős érte, hogyan lehet (lehetett volna) feltartóztatni? Nos, ezekre a kérdésekre nincs, és úgy tűnik, nem is lesz válasz. Ami megtörtént, visszafordíthatatlan, megváltoztathatatlan. Például az ilyen alapvető válaszok hiányának következtében válik a Morbus Gravis világa nyomasztóvá és horrorisztikussá. A logika, a megismerés, és a magyarázatok kora lejárt. Az irracionális félelmek valósá válnak, testet öltenek a tudatalatti rémségei, méghozzá emberi alakot.

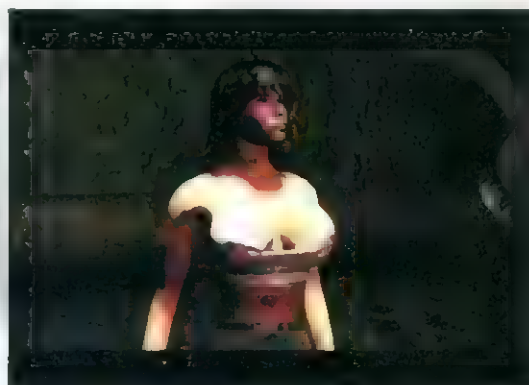
A világot Druuna életén, mondhatnánk inkább, viszonyosságai során ismerjük meg. Az alkotók egyáltalán nem bonyolították túl a történetet. Ez alapvetően álmok, álomtöredékek kavaládja, szembesülés a legrettenetesebb rémségekkel, amiket egy embernek, egy nőnek át kell élnie... Mindezek mellett az élénk tárt világ nem csak az alapvető félelmek ábrázolása miatt érdekes. Túl azon, hogy látványosan festi le a test hanyatlását, az intellektus elvesztését, az állati ösztönök vallásos magassá-

gába emelését: nemcsak egy meghatározott külső fenyegetéstől kell tartanunk. A belső világunkban rejlő rossz is elveszejthet bennünket. Az emberi faj korrupció, aljassá válásáról van szó, ahogy az életben maradtak a túlélésért, és a feltételezett gyógyírért harcolnak egymás ellen, ahogyan a vezetők visszaélnék hatalmukkal, és ahogyan a főhősnő egyre inkább hajlandóságot mutat áruba bocsátani a testét...

A Morbus Gravis játék a legalapvetőbb háttér-információkkal is alig rendelkezik, a fentiekben vázoltak, és az alább következők mind-mind a képregényekből származó információk. Mielőtt belekezdünk a tényleges játékba, nem árt, ha megismerkedünk részletesebben is az ott élő főbb karakterekkel.

Druuna: a lány a Városban nőtt fel. Ebben a nagyon is ellenséges környezetben próbálja megőrizni józanságát, és testének épségét. Ami Druunát különleges főszereplővé avasítja, az az, hogy tulajdonképpen képtelen legyőzni a Gonoszt, amivel kalandjai során találkozik. Nem tud különbséget tenni jó és rossz között, nincsenek előítéletei. Ő egyszerűen csak egy erős akaratú, független szellem. Druuna az édes és gyönyörű élvezeteit keresi a nagybetűs Életnek, de itt, a Városban ezek a vágyak leginkább csak álmok maradnak.

A valós világban a gyengéd szerelem szépségét gyakran helyettesíti a szörnyű erőszak és a megalázkodás.



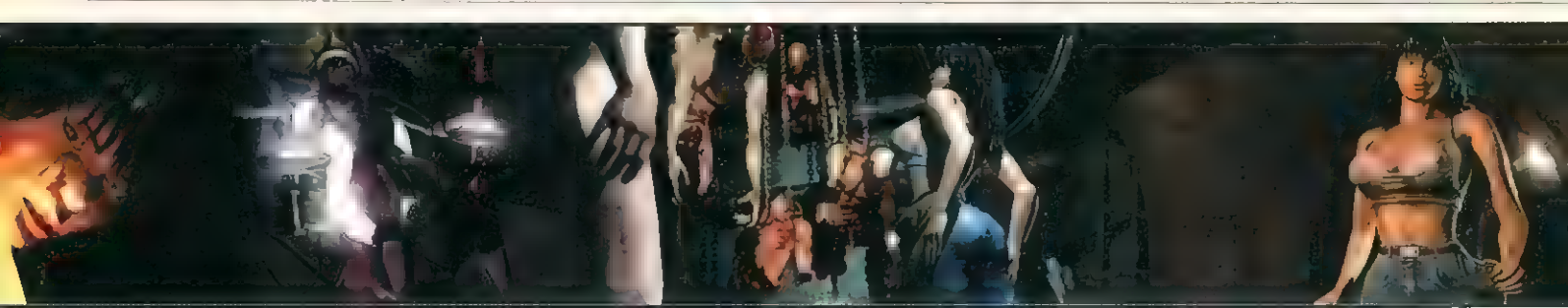
▲ Ki az a Dolly Buster?



▲ Ki az a Lara Croft?

Druuna sokszor beadja a derekát ezekben a helyzetekben, pusztán a testi gerjedelem elsőpró, kényszerítő vágya miatt. Ezek a szexuális perverzítások világába is betekintést nyújtó paradoxonok hatalmukban tartják a lányt, ki nem tud, talán nem is akar igazából szabadulni vágyainak igáiból... Eleinte kalandjainak fő mozgatórugója a teljes odaadás és testi függőség Shastarhoz, szerelméhez, de a férfi fertőzött, és testi hanyatlásának egy bizonyos pontján túl már az életéért küzd fájdalmas vegetációjában. Druuna ettől kezdve egyre inkább a betegséget (ha nem is gyógyító, de) feltartóztató szérumot keresi.

Shastar: megfertőződött a vírustól, már elkezdett mutálódni. Druuna mindent megtesz érdekében, de az átalakulás eddig megállíthatatlanul folytatódik. Lassan, de biztosan szörnyeteggé változik, ennek ellenére lelke mélyén még mindig szereti Druunát. Igazi markáns férfihős, erős jellem és bátor harcos. Az első pillanattól kezdve szimpatikus, arcán cinikus mosoly játszik, de szemébe tekintve már látszik, hogy elfogadta sorsát. Más korban és más helyen ő lett volna az, aki mörösré tanítja az ellenfeleket. Itt a sors szána-



lomra méltó elmúlásra kárhoztatta... Lewis: Az űrben lebegő Város első kapitánya, mára már csak egy életben tartott fej formaldehidben. Életfunkcióért a Város gonosz entitása, a mesterséges intelligencia, Delta a felelős. Lewis képes telepatikus úton kommunikálni Druunával. Ezt felhasználva megpróbálja kijuttatni magát börtönéből, és segítséget nyújtani a lánynak. Néha Druuna álmodik róla, néha ő Druunáról. Álmaikban mindketten épek, és szeretik egymást, úgy ahogy a valóságban ez már nem lehetséges...

Doc: vagyis a Doki. Tudományos munkatárs, de egyben pszichiáter és fizikus is. Célja az igazság, a mérték kiderítése. A képregény-rajzoló Paolo Eleuteri Seriperi alteregója.

Will: egy bolyongó űrhajó parancsnoka. Erős látnok jelentős pszichikai erővel. Druunával álmában találkozik első alkalommal, még mielőtt a hajó elérné a Várost.

Fizikai jellemzők

Mint már említettem, a Morbus Gravis hat teljes CD lemezt foglal el. Ha a fentiekben leírtak nem voltak figyelem-

felkeltőek, akkor ez az adat mindenképpen az lehet. Ez kérem már a hagyományos céde első és biztos hanyatlásának biztos jele. Számomra sosem volt kedves a lemezcserégetős korszak, de úgy néz ki, hogy amíg a DVD nem terjed el az átlagfelhasználók között, addig ismét erre kell fanyalodnunk. Vagy választhatjuk a teljes installálást, ami a Druuna esetében... nos nekem a mentett állásokkal együtt a game könyvtára háromezer-egyszázötven megabájtot foglal el. Mit is mondjak, ez már komoly helyigény. De mi a fenétől ekkora ez a játék? Kérem szépen, nem titkolom el a választ, a Morbus Gravis körülbelül hatvan perc előre renderelt igencsak korrekt animációt tartalmaz!

Most elmesélem milyen kalandjaim voltak a telepítés során. Majdnem húsz percig tartott egy ötvenszeres sebességű CD-meghajtó segítségével, simán meg tudtam nézni az esti mesét, csak néha kellett kicserélnem egy-egy lemezt. Nos indítsuk el! Fagyás. Rút Windows-ablak kerete csúfítja a fekete képernyőt és semmi. A szentséges hármás-gomb kombinációra megjelenő üzenet közli, hogy a program mély hallgatásba burkolódzott (nem válaszol). Nofene,

szedjük le, telepítsük minimálisan, meglehetősen gigan-
tikus adatmennyiség-nél megsérült valami. Most csak fél giga körül pakol fel, start. Ugyanaz a keret és feketeség. Üvöltözés, szobában rohangálás, öklirázás, jó egy percig... és mit tesz isten a vinyó felpörög, a játék elindul, pontosabban a kiadó

és fejlesztő logója, majd a többi animáció kezd futni. Kérem szépen, nem csak hogy a lemezek száma miatt ad okot nosztalgiára a játék, de a betöltési ideje miatt is. (Ezek után felraktam ismét full installban, és a kellő időmennyiség lepergése után indult is szépen). Hehe, utólagosan lemértem a kedvenc stopperemmel, az indulási idő pontosan egy perc egy másodperc!

Kezelhetetlenségi mutatók

Az első bevezető filmetek után (amiben máris be-bevillan Ő-félméletlensége) az úgynevezett menüfal előtt találjuk magunkat. Hogy mi micsoda? Nos ez a felfedezésre hajlamos tesztér képességeit hivatott próbára tenni. A Druunához ugyani semmilyen használati utasítás nem jár. Nincs a játékhoz mellékelve, nincs a hivatalos honlapon, nincs a szerkesztőségben sem, ez pedig egy óriási negatívum, ugyanis — amint olvasni fogjátok — a tervezők nem éppen a józan paraszti észre hagyatkozva alkották meg a Morbus Gravis kezelhetőségének lehetőségeit. Sőt, itt talán a „probléma” szót kellene használni, úgy túlbonyolították és elcseszték. Pár oldallal arrébb olvashattok a Throne of Darkness című csodáról, ami viszont már magán a céden is igényes PDF formátumban egy egész könyvet szentel a játék kivésésének. Jómagam kinyomtatam azt és máig őrzöm féltékenyen vitrinemben. Abban a leírásban aztán tényleg minden megtalálható, ha nem is ennyire részletes ismertetés, de legalább egy tizegynehány mondatos kezelési útmutató elkelt volna a Druunához! Felháborodásom okait részletezném.

Először is felejtjük el az egeret, itt a klaviatúra az úr. A menüfal jobb felső sarkában lévő kis képernyő szélén piros gomb villog: aktív. Enterral behatolhatunk a menüjébe. Egy kódok

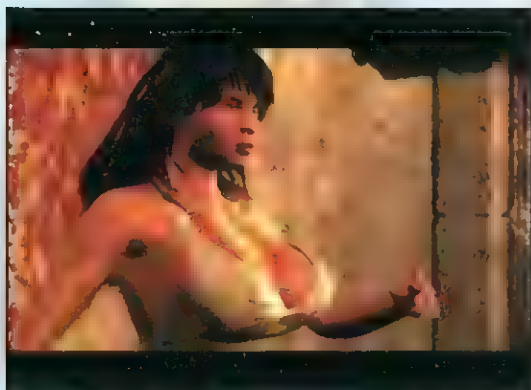
beírására alkalmas panelt látunk itt, kezelése nehézkes, leírni viszont hosszabb lenne, mintsem érdemes. Tíz perc koncentrált gyakorlással már el is lehet sajátítani a kódbeírás művészetét, de hogy minek, arra még nem jöttem rá. A legtöbb pályának van egy hárombetűs kódja, mint például K11, EXA, 41C... Gondoltam ezeket ide firkantva eljuttat engemet a megfelelő helyre, de nem. Nem sikerült itt az égvilágon semmit elérnem. Ennyit erről.

A második képernyő az opcióké. Nem nevezhető túlbonyolultnak, ugyanis három lehetőséget állíthatunk: botkormány (nekem nincs, kapott is egy ikset), legyen-e árnyéka a karaktereknek, vagy sem (ez aztán nem sok vizet zavar, hagyjuk bekapcsolva), illetve a hangerő szintjét tudjuk állítani. Ugorjunk át a középső képernyőre, ha fent meg szeretnénk tekinteni a fejlesztők neveit (csupa hangzatos olasz), majd végül egészen jobbra a kis képernyőn Doc jelentkezik, ködösítve valamit feladatankról. A lényeg a középső nagy monitor, a Brainholder Acces. Kapcsolódás után a következő menüből választhatunk:

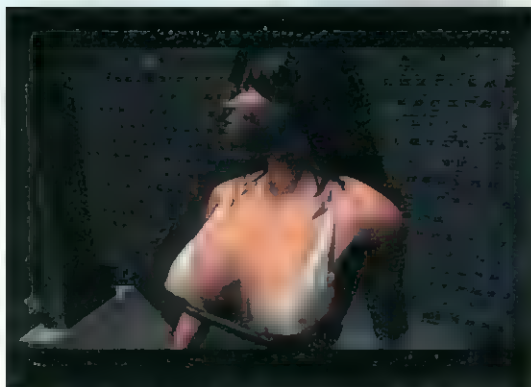
- Status. Az alsó három jellemző közül a Cognitive Effort — valamiféle fizikai megterhelés —, és Cardiac Activity — ami szívünk kódját jelent — folyamatosan nőnek munkálkodásaink közben. Ha elérik a maximumot lenullázódnak, de a középső Nervous Tension nevezetű, idegállapotunkat jellemző értéket növelik. Ha ez éri el a száz százalékot, akkor baj van, de nagy. Az előbbi két értéket le tudjuk nullázni a Normalisation opció használatával is. A Mnemonic Reconstruction Percentage menüben a koponyánkban székelő szerv (van a nőknek is, bármilyen meglepő ☺) oldalnézeti képét kapjuk, alatta a sok kis sárga négyzetből álló sáv jelzi kalandjaink megoldásának értékét a végkifejlet szempontjából. Majd láthatjuk az emlékeinkben eltöltött idő mennyiségét is itt.

- Cerebral Cortex. Ez menü emlékeinkbe visz, a tulajdonképpeni játék színhelyeire. Szám szerint tizenkettő van, némelyik még zárva, némelyikbe azonnal beleléphetünk, de feloldani a zároltakat csak úgy tudjuk, ha szépen sorban haladunk velük. Csak és kizárólag jobb felé haladhatunk, ha pergetjük a memóriákat, beléjük lépni pedig a felefele gombbal lehetséges.

- Disconnection. A Load és Save menük után, amelyek használata szerencsére egyértelmű, bár negatívum, hogy csak nyolc mentési cella van. A kikapcsolódással a főmenübe tér-



▲ Ki az a Monique Cuvel?



▲ Ki az a Pamela Anderson?



▲ Luke, ide lökött az apád a második részben?

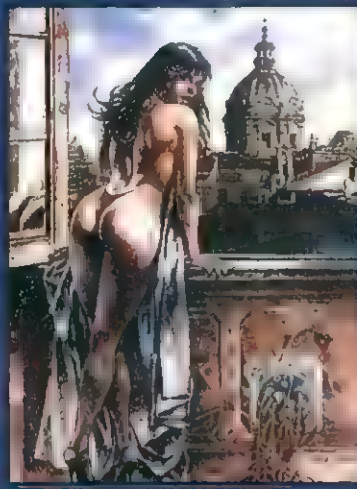


A Morbus Gravis rajzolója

Nem más tiszteletünk benne, mint a negyvenes évek elején, Velencében született Paolo Eleuteri Serpieri. Hagyományosnak nevezhető festőművészi karrierje 1966-ban indult, és csak majd tíz évvel később kezdett képregényeket rajzolni a Far West univerzum világába. '85-ben radikálisan váltott eddigi stílusával, és megalkotta a Morbus Gravis világát. A Druuna sorozat első epizódja azonnal világszerte nagy elismerést keltett. Azóta számos sorozat bővült e horrorisztikus világ: *Morbus Gravis 2, Creatura, Carnivora, Mandragora* és *Aphrodisia* (1997).



Egyes kritikák szerint az alkotó az első szexuálisan mintha egy bizonytalanodó volna. A későbbiekben többször feldolgozta saját ötleteit. A különös társadalmi berendezkedés és a világ lefestése helyett sokkal inkább Druuna erotikus



kalandjaira helyezte a hangsúlyt a pervérz szexualitás mélyreható ábrázolására. Mindez olyan nagymértékben jellemezte már a második szériát, hogy a történet is ákadozni kezdett, mindezek ellenére mára a hatodik széria fut. Serpieri's igazán eredeti ötlete, hogy az emberiség, mint egy haldokló, vaj harcol a betegség és önmaga ellen, ahogyan azt vázolta az első részekben, különösen izgalmas. A világ képregény-felhozatalában ez az antitópia az egyik legjelentősebb és leghatásosabb mind közül. Hogy a pletyka igaz-e vagy sem, nem tudom, de Serpieri azt állítja, "álmaiból merít ötleteit, így "logant" meg Druuna is."

hetünk vissza. Ilyenkor elveszítjük az eddigi játékunkat, és mindent kezdetünk elölről.

Az első emlék

Az alábbiakban részletezem az első álom-élmény végig játszását, így ismertetem a kezelést, és túl is juthatok a kezdeti nehézségeken.

Druuna szobájában találjuk magunkat. A legtöbb lényeges eseményt pre-renderelt animációkban kapjuk az arcunkba, elég, ha csak a közelébe megyünk a helyek-tárgyaknak-személynek. Szobánkban a rossz bőrben lévő Shastar, és az ágy melletti könyv is ilyen élményben részesít bennünket. Mozogni a négy iránybillentyűvel tudunk, bár a jobb-bal gomb hatására csak totyog a leányka, a numerikus billentyűzetten található megfelelőivel normálisabb fordulásokra ösztözkélhetjük. Az "Y"-ra ugunk, ha ezt a szóközzel együtt tesszük, jóval nagyobb békaugrást produkálunk; a futás hasonló ehhez, csak az "X" gombbal. A hármassal lenyomásával guggolásba kényszerítjük Druunát. Tárgyat felvenni a numerikus nyolcas

+ Enter, letenni a numerikus kettes + Enter kombinációval tudunk (mire erre rájöttem!). A tárgylista az "I" gombra jön elő, lapozni az irányokkal lehet, Enterrel bővebb felvilágosítást kapunk rólok, a szóközzel aktivizálhatjuk a kiválasztottat, ami azt jelenti, hogy megjelenik a jobb alsó sarokban. Ha valamerre járkalunk, az érdekesebb dolgok közelébe érve kiíródik, hogy mi is az. Folyamatos Enter nyomva tartása mellett kiderül, hogy ez felvehető tárgy-e, vagy csak hangulateltető tájleírás. Még egy fontos infó: kezdet ESC-re ne tedd, mert duplán nyomva olyan gyorsan lép ki a játék, mentés nélkül, mintha még 576 KByte-ot sem foglalna a memóriában.

Menjünk ki a szobából, egészen el a nagy teremig (mozizás, de mostantól ki sem írom, hiszen lépten nyomom ilyeneket kapunk, ami naggyon jó!), kerüljük el a ténfergőket, és lépünk be a nyilásba. Keresztül pár lepukkant helyiségen a résig, amit egy nagy ugrással vegyünk. Át a szobán végig a folyosón a halott katona tete-méig. Kétszer is lépünk hozzá: ez két mozt jelent, és automatikusan fel-



▲ Sajnos rámszáradt a napolaj, és már nem jön le az Istennek se

vesszük a műanyag kártyát. Be a mögötte lévő folyosóra (csak úgy általában: ha másfelé megyünk, elhalálózunk, de milyen látványosan, érdemes egyszer megnézni azokat is!). Itt is mozt hegyek, egy folyosón kell négykézláb végighaladnunk, kijátszva a feltörő gőzöket. Ezek interaktív keretbe ágyazott mozt, szóval cselekedeteink során végig animot látunk (!): az első gözcsatorna felett várjunk három fázist (barnán csikozódik a képernyő alja) és a harmadik során azonnal nyomjuk a lefele gombot. A másodiknál a harmadikra felfelé, a harmadik gözkútnál pedig a második csikozódásra megint lefelé. Az akció előtt érdemes menteni, majd fél órába telt, mire ezt meg tudtam oldani, de annyira látványos, hogy megérté görcsölni! Ha túljutottunk, pár folyosó után eljutunk a Törpéhez, ami az első memória vége. Talán mondanom sem kell, hogy minden emlék végén megint csak percekben mérhető hosszúságú filmbejátszás a jutalmunk (és a továbbjutás).

Vélemény

Druuna, és az összes többi szereplő fertelmesen csúnya (tényleg úgy néz ki, mint egy tehén) a tényleges játék alatt. A fix felbontású 640*480 képernyőben emellett még rettenően pixelesek is (bár ez, ahogy elnézem, a screenshotok alapján nem mindig derül ki, sőt egyes képekről el

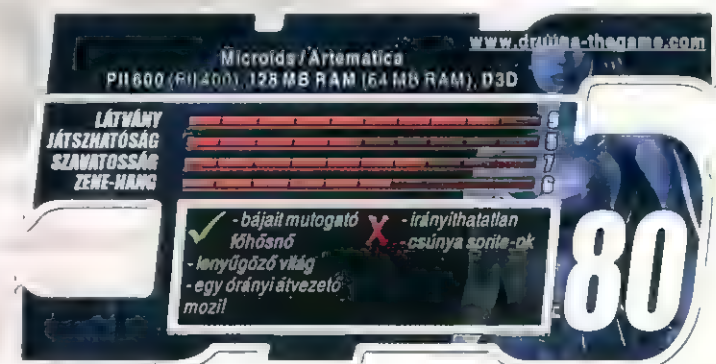
sem lehet dönteni, hogy mozt-e vagy eksen, ami egy szempontból pozitívum). Ez az igénytelen kidolgozottság érthetetlen a sokszor látványosan szépre sikerült háttérrel. A másik dolog az irányíthatóság lehetetlenül béna megoldása. A harmadik fekete pont pedig az

informáló help menü teljes hiánya. Ezekkel a hátrányokkal sikerült majdnem teljesen tönkretennünk alkotóinak a Morbus Gravis.

Az értékelés során volt bajom bőven. A látványosságra mennyit adjak, ha a mozt olyan jók, de a karakterek sprite-ja viszont értelmesen igénytelen? Inkább a moztat vettem figyelembe. A hangok és a zene dolgiban szólnak, tíz számos soundtrack készült a gaméhez, ami dicséretes, de sajnos úgy ahogy van, az egész elég jellegtelen és felejthető.

Mindezek ellenére a megdöbbentően fantáziadús világ, az ötletes karakterek (pl. a Törpe, vagy a mutáns hercegnek!), az állandó jó minőségű átvezető mozt (belegondolni is nehéz mennyi munkába kerültek), a nyomasztóan horrorisztikus világ, a főhősnő vibráló erotikája (mely sokkal vonzóbbá tesz az arisztokratikusan frigid Lara Croftnál) még így is egy feltétlenül beszerezendő kalandjátékot eredményez. Ha pedig a fent említett hibákat a fejlesztők legközelebbi alkotásukban már nem követik el (és reménykedem benne, hogy az is a Morbus Gravis világában fog játszódni), biztos vagyok benne, hogy joggal követelhetik maguknak az év kalandjátéka címet. Ahogyan a Druuna is megérdemelhette volna még egy kis többletmunkával.

Balage



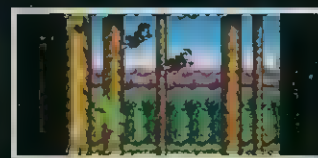
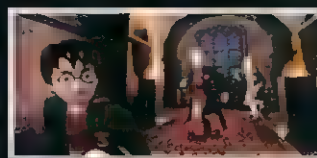
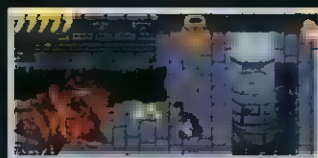
*Ha ezt Dursleyék
megtalálják,
neked annyi.*



Te vagy Harry Potter. Most játszod a játékot

Harry Potter AND THE PHILOSOPHER'S STONE

MINDEN FORMÁTUM EGY ÚJABB KALAND



GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM

GAME BOY COLOR



WWW.HARRYPOTTER.COM

WWW.EAGAMES.COM

©2001 ELECTRONIC ARTS INC. ALL RIGHTS RESERVED. EA GAMES™ IS AN ELECTRONIC™ ARTS BRAND. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. HARRY POTTER, CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF AND WARNER BROS™ & WARNER BROS. (S01)



Word War III Black Gold

Oszáma haverjai itt „is” bizonyítnak

Azt már előre leszögezhetjük: játék nem kezdőktől származik. A Reality Pump olyan alkotásokkal rukkolt már ki, mint az RTS rajongói körökben biztosan nem ismeretlen Earth 2140, és folytatásai — például a legutóbbi, a The Moon Project. Ezek a gépek a távoli jövőben játszódó, véresen komoly, úgymond hard-core valós idejű stratégiák voltak. Kiugróan jó grafikai motorjukkal, a gazdasági menedzselést újfajta lehetőségekkel ábrázoló, a végeérhetetlen számú és hosszúságú pályákkal igényes produkciókat tettek le az asztalra. Legújabb alkotásuk a WW3 a jelenben játszódik, igaz, egy elképzelt történeti szálon bontja ki cselekményét... Az előbb felsorolt előnyökkel mind rendelkezik ez a játék is, sőt: ha lehet, még rá is tettek egy lapáttal. Az alábbi ismertetőből kiderül, az egyre jelentősebb kvalitásokkal rendelkező konkurenciákkal, hasonlórú játékokkal szemben mindezek mennyit érnek.

Az égő olaj szaga

Az emberiség irtózatos iramban prédálta fel a nyersanyagkészletét. A kutatók és a tudósok számításai szerint, ha a jelenlegi ütemben a halad a nyersolaj kitermelése, csak az elkövetkező tíz-tizenöt évben élvezhetjük a robbanómotorok áldásos adományait. Miután megerősítést nyert ez az elképesztő jelentőségű információ, a legnagyobb gazdasági hatalmak döntöttek. Nincs más lehetőség (hiszen az alternatív energiaforrások hatásfoka messze elmarad a kívánatosól): a világ legnagyobb kőolajmezőinek, a Közel-Kelet térségeinek teljes körű felügyelete



szükséges. Így döntött az Amerikai Egyesült Államok, a még mindig jelentős befolyással bíró Oroszország, és a személyesen is igencsak érintett Irak, a térség legveszélyesebb, katonai berendezkedésű állama.

2001 novemberében az amerikai csapatok partra szállnak a Perzsa-öbölben, az oroszok hatalmas szárazföldi csapatokat küldenek át Azerbajdzsánra, le délre, az arabok pedig minden eddiginél kegyetlenebb és alattomosabb terroristámadásokat terveznek...

Az USA: a világ vezető gazdasági és katonai ereje. Ipari szférája hatalmas, csakúgy, mint pénzügyi helyzete egy komoly, hosszan tartó háborús konfliktus levezénylése nem okozhat gondot számára. A szakképzett és tapasztalt legfelső katonai vezetés irányítása alatt minden akció apró-

lékisan kidolgozott és átgondolt. Nagy csapat tudós és fejlesztőmérnök várakozik ugrásra készen, minden technológiai problémát meglepő gyorsasággal oldanak meg, nem is szólva felfedezéseikről és találmányaikról. Köszönhetően a gondosan ápoltság diplomáciai kapcsolatoknak, és a jól szervezett kémhálózatuknak, minden lehetséges konfliktus helyét jól ismerik, amit a harcokban előnyükre fordíthatnak. A legnagyobb problémájuk a háború levezetése több ezer kilométerre az anyaországtól. Ezért is kapnak hangsúlyozott szerepet a logisztikusok: feladatuk megoldani a szállítást — utánpótlás — mobilitás kérdéskört.

Oroszország: a rendkívül súlyos geopolitikai problémák ellenére Oroszország még mindig katonai nagyhatalomnak számít, emiatt tisztelettel kell közelíteni hozzá. Katonai ereje az elmúlt negyven és során, a hidegháború alatt fejlődött, terebélyesedett óriásivá. Jelenleg nagy mennyiségű, olcsó, de ütőképes katonai gazdasági potenciállal rendelkezik. Több indok alapján is le lehet vonni azt

a következtetést, hogy ez az erő magához a NATO haderejéhez mérhető. Ennek ellenére az állandó pénzühiány gátat szab a szükséges fejlesztéseknek és javításoknak. A leállított technológiai kutatások, a növekvő súlyú szervezési problémák a vezetésben befagyaszották a fegyverkezési verseny folytatásának lehetőségét. Nem beszélve most az igencsak jelentős politikai változásokról.

Az orosz gépek egyszerűek, megbízhatóak mind tervezésükben, mind kivitelezésükben. Tervezésük során sem a megmentésük, sem a javításuk nem szerepelt a tervrajzokon. Ezért a kezelőcsapat univerzális képességekkel kell, hogy rendelkezzen, nem csak a működtetés, de a javítás is az ő feladatuk.

Irak: ennek az országának nincs túl nagy ereje. Részvétele a háborúban csak geográfiai elhelyezkedésének köszönhető. Mind a gyűlölt amerikaiak, mind az úgymond „szövetséges” ruszlik szeretnék fennhatóságuk

alatt tartani, hogy távolabbi céljaik során a saját malmukra hajtassák ezzel az országgal a vizet. Még azt a keveset is, ami ott, náluk van. Az iraki hadsereg tulajdonképpen nagy, de teljesen elavult felszereléssel rendelkezik. Minden, amit birtokol,



▲ Az oroszok meggyőző taktikája az embertelen túlerő



▲ Küldetésünk, mentsük meg a főszerkesztőt

valamilyen korábbi konfliktusaiból származó hadianyag. Csak jelentéktelen, kis mennyiségű felszerelést veheti fel a versenyt két ellenfelének nyomozó fölényével. Az Öbölháborúig ez az ország volt az egyik legnagyobb fegyvervásárló a világon. Mindegy



kitől: oroszoktól, németektől, franciáktól, angoloktól, vagy magától az USA-tól — felvásárolt mindent, amivel lőni lehetett. És persze, ha ki bírta fizetni. Mára ez már nincs így, az embargó sújtotta országba csak illegálisan lehet harci eszközöt juttatni. Az iraki hadsereg igazi ereje a katonák fanatizmusával magyarázható, és a tiszta gyűlölettel, amit az ellenségeiknek juttatnak. Ráadásul ők helybéliek, a terepet jobban ismerik bárki másnál, ezért is lehetséges számukra a majdnem tökéletesre fejlesztett álcázási technikák és az olajmezők gyors felkutatása, majd minél gyorsabb kiaknázásuk.



Grafika, kezelhetőség, játszhatóság

Mindhárom oldalt választva két-két kampányt harcolhatunk végig, melyek nagyjából időrendi sorrendben követik egymást. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy amíg az amcsik első kampányát

magában, ami összesen még testvérek között is megvan vagy harminc. Harminc, egymástól alapvetően, stratégiájukban különböző pálya, hiszen nem csak hogy rendkívül változatosak, de minden oldalon állva más és más játéksíltust kell bevetni a győzelem érdekében.

Az amerikaiak küldetesei a klasszikus RTS játékok „védekezz, míg fel nem építed a bázisodat és irtsd ki az ellenfeleket” stratégiára épül. Lényeges, hogy csapataink javításáért egy különálló szárazföldi egység felelős, löszeres utánpótlást pedig a helikopterek szállítanak. Általában nagymennyiségű olajmező található a pályákon, melyekből sokat és gyorsan termelhetünk.

Az oroszoknál csavartak egyet a dolgon, a csapat korábbi munkáiból ismert főhadiszállás jelenti az összekötő kapcsolatot a missziók között. Ez lényegében azt jelenti, hogy egy repülőterekkel is felszerelt, a harcok színhelyétől biztonságos távolban található bázissal indulunk. Itt lehet termelni, javítani, meggyógyítani. Innen indulunk a pályákra, ahol az amcsikhoz képest jóval csekélyebb tartalékokkal rendelkező nyersanyaglelőhelyeket kell felkutatnunk gazdasági stabilitásunk



▲ Jó napot, anthraxot hoztam

A '73-as olajválság

A hatnapos háború során 1967-ben az irigykedő Egyiptom és Szíria megtagadja Izraelt. Az akció rossz zsúrsul el: a lámadók visszavonulása kényszerülnek saját területeket is veszíteni. Hat évvel később, hét arab olajtermelő ország bojkottal fenyegeti meg az Izrael-barát Egyesült Államokat és Hollandiát, ha Izrael nem húzódik vissza a megszállt területekről. Ezt november ötödikén döntés követte, huszonöt százalékkal csökkentették a termelési Amellett, hogy az OPEC-országok csökkentették a termelés volumenét, a fogyasztó országokat áremelés is sújtotta: az olaj hordónkénti ára (egy hordó = százötvenhat liter) hetven százalékkal emelkedett. December huszonnegyedikén Irak kivételével a többi termelő-ország még egyszer áremelést vitt véghez, ezáltal több mint a kétszeresére növelték az egy hordóért kiízelendő összeget.

A nyugati fogyasztó országok közlekedési hálomakkal és szállításokkal próbálták úrrá lenni a helyzeten. A korlátozás különösen súlyos volt az NSZK-n, aki készleteinek háromnegyed részét az araboktól szerezte be. Nagy-Britanniában gazdasági válság tört ki, be kellett vezetni a háromnapos munkahetet. Az USA-ban átfogó takarékosági programot vezettek be.

A Nyugat lassan kezdte felismerni, hogy az olaj sokk után az olajszállítások kora végleg lejárt. A helyzet elmérgesedéséről tartva átgondolják az egész helyzetet. A kőolaj arányát más energiahordozók javára korlátozni kívánják. A szén és a földgáz mellett egyre nagyobb szerepet kap a magenergia.

megőrzése érdekében. No és persze kiítani az ellenfeleket. Egységeink a löszert itt is légi utánpótlás útján kapják, de külön javítóegységekkel nem törődünk, a multifunkcionális orosz katonák elvégzik helyettünk a helyrepolozás feladatát. Az egységek viszonylag gyorsan visszakapják elvesztetett sérülés-pontjaikat, bár a harcok közötti várakozások, amelyek a szűkös anyagi források miatt igencsak ajánlottak, egyértelműen lassabbá teszik a játékmenetet.

Irak: a legtöbb újdonságot adó pályák ezek. Sajnos a jelenlegi háborús helyzet miatt nem biztos, hogy túl nagy sikert arat a játékosok körében az, hogy terroristákkal játszhatunk. Még-

hozzá a legkeményebben kell oda-mondogatnunk az első iraki kampány során a disznóbabáknak, ahogy ezek az iszlám fundamentalisok nevezik az amcsikat. Nincs bázisépítés, egységek gyártása, a nyersanyag kitermelése, csak a kőkemény terrorizmus. Finoman fogalmazok, amikor azt mondom: a Reality Pump fejlesztőcsapata csuklórohamokban szenvedhet manapság, tekintve, mennyien szidhatják felmenőiket. Kötve hiszem, hogy manapság egy olyan játék befutó lehet Amerikában, melyben először ki kell szabadítani egy terrrorszervezet vezetőjét, majd betörve egy denveri katonai bázisra, atomrakétát kell kilőni Washingtonra. Ami el is pusztul...



▲ Ez az igazi olajszökítés



A játék az Earth 2150 kiváló motorjának továbbfejlesztett változata, teljes 3D-ben pompázik, még hozzá megdöbbentően alacsony gépigény szükségeltetésével. Nem elég az, hogy a táj rombolható, dinamikus változik, nappalok és éjszák váltják egymást (éjszaka például az autók fényei felkapcsolódnak), az egységeken látványos sérüléseket okoznak a becsapódó lövedékek, de a legnagyobb csaták közepén is, ha van rá igényünk, könnyen és gyorsan forgathatjuk a kamerát. A zoom mértéke minden igényt kielégítő, a nézet pedig kiválóan irányítható az egéren keresztül: a bal, vagy mindkét gomb lenyomásával bármelyik nézetet zavar nélkül előválaszthatjuk.

A játék irányítása nem csak ebből a szempontból szuper, de az építkezést, és a közvetlen harcot kontrolláló panelek is egyértelműek. Mindez persze túl szép és jó, hogy igaz legyen — itt sincs azért minden rendben. Az egységek haladási útvonaláért felelős programkód mintha avatatlan kezekbe került volna. Nem egyszerűen zavaró, ahogy az egységek csellengnek, annál több; az én megjegyzéseim is sűrű csuklásokra késztették a fejlesztőket: A és B pont között ők beköszönnek C-ben lakó cimborájukhoz, megkerülik D-t, és ha a közelben lenne E, oda is kirándulást tennének, mielőtt hajlandók lennének B-be térni. Azt hiszem pályafutásom során itt találkoztam a probléma leggyengébb „megoldásával”. Igaz hogy háromféle mozgási



lehetőséget állíthatunk be, a korzózáson kívül az ellenfelek levadászásán át a „maradj a helyeden” lehetőségig, de még az utóbbit választva is nehezemre esett kordában tartani őket.

A játékmennettel sem minden kielégítő. A bázisépítésre szánt idő néha unalmas, és hosszúra nyúlik, tíz-tizenöt perc az, amit sokszor telenséggel kell eltölteni. Ha egy termelőképtelen bázissal a hátunk mögött kezdünk elhamarkodott akciókba... a következményekért nem felel semelyik biztosító.

A mesterséges „értelemtől” (ahogyan mostanság a mozifilmcím magyartók bedobták a köztudatba) sem estem hanyatt. Szeretem a fair játékot, amikor a gép a játékkal együtt kezdi kiépíteni a bázisát. Itt sok pályán nagymennyiségben felhalmozott tűzérési állások nehezítik előrejutásunkat, elpusztításuk nem taktika, csak idő kérdése, de az egységek izgatása sem erőssége ennek az értelemnek. Történetesen az egyik pályán olajmezőimet szisztematikusan észak-nyugat felől támadta nyolc-tíz könnyűfegyverzetű helikopter. Én a nagy eszemmel odaállítottam támadási útvonalukba pár kis tüzerővel rendelkező, a levegőbe azért löni

Meddig elég még?

A World War 3 Black Gold szénkőolajkészletünk kimerülnek kevesebb mint két évtized alatt. Mi a valóság? A témával az olajválság után kezdtek el komolyabban foglalkozni, és a hetvenes évek közepén Készült első felmérések ténylegesen, meglehetősen pesszimistán az új évezred második harmadik évtized környékére datálták a kőolajkészletek végső kimerülését, de nem adtak a földgáznak sem sok előnyt. Azóta számtalanszor felmerült már a kérdés; és a lehető legkülönbözőbb válaszok fogalmazódtak meg. Egyesek szerint még akkor is évszázadokra elegendő olajunk van, ha a tengerek alatti lelőhelyeket nem is vesszük figyelembe.

A legújabb felmérések szerint még nagyjából száz évre elegendőek a tartalékok, de ha a homok és palarétegekből is sikerül új, még kifejlesztésre váró technológiák segítségével kinyerni az olajat, újabb száz év haladéka kapunk. Valamennyi fosszilis tüzelőanyag felhasználása kockázattal jár, mert a felszabaduló szén-dioxid a légkörbe jut. E lassan bomló gáz üvegházhatást idéz elő, ma már nem kérdéses, hogy a globális az egész Földre kiható éghajlatváltozások első jelei megmutatkoznak.

De mi lesz, ha tényleg elfogy az olaj? Cinikusabb emberársaink meggyőződése szerint az alternatív, nagy teljesítményű energiaforrások technológiája már évtizedek óta létezik, de minden ilyen felfedezést a mérhetetlen hatalommal és befolyással bíró olajvállalatok páncélzetben nyugszanak a tájvázak. Ha ez az üzletág kezd kifulladásra, a tornyok már csak liszapot szívnak a fekete arany helyett, akkor és csak akkor jön el az energiagazdaság paradigmaváltása...

képes egységet, majd hagytam, hadd történjen, aminek történnie kell... Mire befejeztem a pályát, legalább ötven, de inkább hatvan helikopterrel szabadítottam meg a szerencsétlent, hiszen azok belerepültek a légvédelmi tűzben: mindenáron az olajmezőket akarták elpusztítani.



▲ Rendőrsült rendell!

Konklúzió

De legyen elég a fikázásból: a WW3 egy igényesen kivitelezett szórakoztató játék. Rengeteg fajta és féle egység áll rendelkezésünkre, a technológiák kifejlesztésével változatos összetételű regimentet vonultathatunk fel. A missziók néhol szórakoztatóak és meglepőek... A zene isteni, bár minden része lopott, a vég-

eredményt imádtam. A grafikáról, és a játék motorjáról már áradoztam. Hamarosan megjelenik a program magyartított verziója is, amelyért a már nevével is garanciát jelentő Digital Realityt felel. Mit is mondhatnék még, ha nem lenne a S.W.I.N.E., még labdába is rúghatna. Ez azért egy kicsit erős? ☺

Balage



JoWood / Reality Pump
P700 (P300, 128 MB RAM (32 MB RAM), D3D)

www.world-war3.com

LÁTVÁNY
LÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-HANG

✓ - alacsony gépigény	✗ - önálló egységek
✓ - jó játszhatóság	✗ - terrorista támadásokat szimulálni mostanság?
✓ - látványos	

87

Tuti tipp a hideg, téli estére...

DRAKULA

(feltámadás)

MAGYAR
NYELVEN

PC
CD

index

TRAVELBOX
HUNGÁRIA KFT.

France Telecom
Multimedia

CANAL+
MULTIMEDIA



EUROPA
UNIVERSALIS
1492-1792

MAGYAR
NYELVEN



HIT · HATALOM · GAZDAGSÁG

Globális befolyás és diplomácia
Földrajztanulmány Napjainkig

TRAVELBOX
HUNGÁRIA KFT.



www.travelbox.hu

REAL WAR

Minden nap háború

Az USA különitmény parancsnoka hajnalban kapta a felderítőktől a jelentést. A tengeren három romboló áll készenlétben, a szárazföldi csapatok tűzérséggel megerősítve csak a bevétési parancsra várnak a dzsungelben, és a bázis körül felállított őrség felvette a parancsban kiadott pozícióját. Ahogy azonban a nap korongja előbukkant a látóhatár pereme alól, hatalmas robbanások robaja hallatszott a tenger felől, és az öbölben horgonyzó rombolók szinte egyszerre váltak hatalmas tűzgolyóvá. Ez volt a jel a dzsungel mélyén lapuló terroristáknak, hogy megkezdjék az átfogó támadást a tengerparti faluban táborozó amerikai csapatok ellen. Úgy látszik azonban, a terroristák felderítői nem végeztek túl jó munkát, mert nem számítottak az erősítésül küldött szárazföldiekre, így az oldalról érkező ellentámadás olyan meglepetésként érte őket, hogy teljesen összezavarodtak, és összevissza kezdtek lövöldözni. A parancsnok kiadta az utasítást az ellentámadásra, és ezzel megkezdődött a már szétzilált sorokban esztelenül lövöldöző ILA csapatok üldözése. Néhány óra alatt sikerült a kijelölt partszakaszt teljesen megtisztítani, felszámolni minden ellenállást — de a terroristák bázisát nem sikerült megtalálni. Folytatódik hát a hajszta tovább, míg kézre nem kerül a magukat Független Felszabadító Hadseregnek (Independent Liberation Army) nevező terrorista csapatok vezére, és míg minden táboruk porig nem ég...

Mindez nem egy háborús kalandfilm, vagy egy híradó részlete, hanem a Rival Interactive legújabb fejlesztésű

RTS játékának a kezdete. A valós idejű stratégiai játékok kedvelőinek egy szavuk sem lehet, hiszen továbbra is ez az a stílus, amiből a legtöbb változat megjelenik. A recept most is — mint mindig — ugyanaz. Végy két csapatot, akik egymás eltiprásán fáradoznak, legyen minél többféle fegyver a kezükben, a gyárak ontsák magukból a nyersanyag mennyiségének függvényében a harcba küldhető egységeket.

A változatosság kedvéért most az USA hadserege, és az ILA névre keresztelt társaság harcol egymás ellen, tizenkét lineáris szálon futó küldetésen át (a történet mindkét oldalt választva végig játszható). A „Campaign” módban tulajdonképpen egy hadjárat főparancsnoka vagyunk, amelyben az egymást követő pályák eseményei szinte egymásra épülnek. Minden részben kapunk valamilyen speciális célt, amit sokszor még ráadásul időre is kell leküzdeni. Ahogy bonyolódna az események úgy lesz egyre többféle egység bevethető, és úgy lesz egyre keményebb az ellenség is, sőt pályánként változik a stratégia, amit alkalmazni kell, különben biztos a gyors vereség. Itt a játék erőssége nem állítható, mivel a küldetésenként lesz a dolgunk egyre nehezebb. A felvonultatott fegyverarszenál érdekessége az, hogy nincsenek csodafegyverek, szinte leküzdhetetlen védelmi rendszerek, áthatolhatatlan betonfalak, műholdról érkező lézercsapások, és nincs szükség mindenféle gyárra, ami a környéken termelődő csodaanyagból állítja elő az egységeket és az épületek gyártásához szükséges nyersanyagot. (A tábor

köré például csak homokszákokból emelhetünk valamilyen hevenyészett védelmet, és bunkert telepíthetünk, ami legfeljebb arra elegendő, hogy a rohamozó ellenség néhány lövés erejéig ezekkel is foglalkozzon.) Induláskor egyetlen főhadiszállás, és némi nyersanyagkészlet áll a rendelkezésünkre. Ebből kell építeni először egy „Supply Depot”-ot, ahová helikopterrel szállítják az utánpótlást rendszeres időközönként, és telepíteni egy aggregátort, ami ellátja árammal az épülő bázist. Természetesen a különféle egységeket itt is a megfelelő építményben állíthatjuk elő, de csupa olyan járművet, illetve eszközt, ami a napjaink valóságos fegyverarszenáljában is megtalálható. A két oldalon felvonul itt a NATO és az orosz gyártmányú eszközök szinte teljes arzenálja, így a gyalogságon kívül több mint hetven fajta harceszközzel találkozunk, a szárazföldi csapatok járműveitől a haditengerészet csatahajóin, tengeralattjáróin és repülőin át, a légierő különféle helikopterein és vadászgépein bombázóin keresztül.

A játékba be van építve valamilyen szintű technológiai fejlődés is,

mert bizonyos harceszközök legyártásának a feltétele egy-egy speciális építmény megléte, de korántsem olyan bonyolult az a rendszer, mint például egy sci-fi beütésű RTS-ben, hiszen itt nincs semmilyen kutatás, vagy technológia ellopás, csupán elegendő utánpótlásra, és megfelelő méretű bázisra van szükség a fejlődéshez. Induláskor még nincs se harckocsi, se anyahajó, nem építhetünk rakéta silót, meg „Ranger” kiképző bázist, ráadásul az egy szállítmánnyal érkező utánpótlás is csekélyke. Megfelelő mennyiségű készlet felhalmozása, és néhány speciális parancsnokság telepítése után viszont már növelhetjük a raktár méretét, így egyszerre akár négyszer annyi anyagot hoznak, és a továbbfejlesztett „Vehicle Yard”-on vagy „Sea Yard”-on már a teljes arzenál legyártható. A felhúzóható építmények, és az egyszerre legyártható eszközök száma



▲ Valaki nyitva hagyta a gázcsapot?



▲ Szalonát is sütünk?

A több évtizedes katonai múlttal rendelkező Jim Omeri, Real War projektvezetőt a következő kérdéssel leplettük meg: jelenjédszerűtől végtelenig pontos, életszerű alapokon nyugvó háborús szimuláció számítógépes platformra? „Nem létezik. Gondoljunk csak bele, mindegyik viselkedés naponta ellen az Egyesült Államok és szövetségesei. Ötven mérföldes távolságon állított rakétákkal. Mindez azt jelentené, hogy a játékosnak ötven mérföldnyire kéne megközelítenie a célpontot, majd onnan indítani útjára a rakétát. Ennek szimulálására monumentális játékvilágot, s pontos inóskálát kellene létrehozni. A mai piacán fellelhető valós idejű stratégiai megközelítése ettől borzasztó messze van. A modern kori hadviselés ezzel együtt is a létező legkisebb kockázattal, szövetséges áldozatokkal, járóműveletekre támaszkodik — azaz a heroizmus, a látványosság, avagy a harci virtus kedvéért egyetlen parancsnok sem fog gyalogos egységeket bevetheti olyan területen, mely felett a szövetséges érdekek nem élveznek légifölényt. Általánosságban elmondható, hogy a mai piacán kínált RTS-ek — beleértve a legnagyobb címeket is — mint a Command & Conquer, avagy a Conflict Zone — vajmi kevés párhuzamot mutatnak az életszerű alapokon nyugvó, modern kori hadviselés szabályszerűségeivel. A Real War ezt az állapotot próbálja orvosolni. Bizunk benne, hogy még a piac diktálta évek során kialakult RTS elvárások szellemesítői is fogékonyak lesznek a Real War jóval komolyabb, s nyugodtan mondhatom: jóval életszerűbb szisztémájára.” Áh, min. Már is fogékony vagyok, Mr. Omeri.



A Real War fejlesztőjeként is ismert, Rivalhoz közeli OC Incorporated 1997-ben kapja a felkérést: egyenesen az Egyesült Államok haderejének vezetésétől: alkossanak meg egy, összetett hadműveleteket s katonai beavatkozásokat modellező számítógépes programot, mely segítségével a haderőállomány szimulált és helyzeleken keresztül gyakorlatozhat. A program alapvető célja az úgynevezett Joint Doctrine műveleti eljárási modelljeinek, melyek a haderő összes szintjeződésének — gyalogság, haditengerészet, légiere — hatékony koordinációját összehangoltságára irányulnak. Egy éves fejlesztői munkálatokat követően az OCI átadja a JFE — Joint Force Employment — névre keresztelt projektet az Egyesült Államok haderejének, melyet katonai körökben napjainkban is használnak mind a kiképzés alatt álló, mind a már aktív Amerikai katonák. A szórakoztató informatika élénk érdeklődési mutat a project tematikája iránt, így rövid időn belül megszületik a megállapodás: a Rival belátozó a már lefektetett alapok grafikus prezentációjának kicsinoltatásába, melyeket ávakkal később Real War címen tár a fogyasztók elé.



▲ Főnök ezt én akartam!

azért némileg korlátozott, mert például „Supply Depot” maximum három lehet, „Vehicle Yard” legfeljebb kettő, és a legtöbb eszközökből tíz-tizenöt nem lehet több egy időben, sőt Anyahajónk csak egy lehet.

A „Skirmish” vagy a „Multiplayer” módot választva tizenhárom előre elkészített pályán mérhetjük össze tudásunkat a géppel, vagy legfeljebb három ellenféllel helyi hálózatban, vagy az Interneten keresztül. Ezekben a módokban már nincs semmilyen küldetés, a cél mindig a teljes győzelem az ellenség felett. Itt már állítható a játék erőssége, és a hálózat sebességétől függően a képernyőn maximálisan megjelenő egységek száma is (Modem; DSL; LAN), valamint egy csomó dolog ki-be kapcsolható, így például az utánpótlás, a speciális egységek, a csapásmérő rakéták, az akna-telepítés, és beállítható az egy szállítmánnyal érkező utánpótlás mennyisége akár ötszörösre is.

A játék irányítása, az ilyen stílusú játékokban már megszokott módon az

egérrel, néhány gyorsbillentyűvel, és egy vezérlőpanellel történik. Itt az egyedüli újdonság az, hogy a kijelölt egységnek a célt nem csak a terepen lehet kiválasztani, hanem egy kapcsoló átváltásával, vagy az „S” betű megnyomására a vezérlőpanelen

egy ablakban megjelenik a számára elérhető összes cél képe. A kijelölt cél megsemmisítése után, a légi csapatok visszatérnek a bázisra, a földi és vízi egységek viszont megállnak az újabb parancsig, hacsak a közvetlen közelükben nem észlelnek valami harcot, mert abba bekapcsolódnak. Sajnos ez csak akkor igaz, ha már áttestek a tűzkeresztségen, ugyanis az újoncok mesterséges intelligenciája egyenlő a nullával. Egy felsorakozott alakzaton simán átsétál az ellenség, és addig el nem kezdenek löni valamire, tudomást sem vesznek arról, hogy ellenség van a látóhatáron. A harcdezt egységeket úgy lehet megkülönböztetni, hogy azok kijelölésekor a fölöttük látható csillag színe először kék, majd sárga lesz, a tapasztaltságuktól függően. Őket már bátran magukra lehet hagyni, mert a látóhatárunk sokkal nagyobb, és messziről kiszűrjük a közeledő ellenséget, és rendre le is rohanják, teljesen önállóan, ráadásul pontosabban és messzebbre is lönek.

A játék grafikája az, ami talán kicsit kiemeli a többi hasonló közül, bár



▲ Mi van skacok? Orrnehéz a hajótok?

ennek is megvan az ára, ugyanis a minimálisan ajánlott videokártyával elég rendszeren be tud szaggatni (nekem a GF2 MX-400 kártyámmal is szaggatott 900-as procival, meg 256 MB RAM-al). A grafikai motort leginkább az AOE sorozatban megszokotthoz hasonlíthatom. Az egységek, és a táj rendkívül aprólékosan és szépen vannak megrajzolva. A hóban látszanak a kerék és a lábnyomok, kis füstfelhő csap ki lövéskor a harcokcsik ágyújából, a repülőknél árnyéka van a földön, a lerombolt civil épületek látványától meg egyenesen tátva maradt a szám. Harc közben a mellé csapódó lövedékek felverik a földet, a becsapódók pedig kis darabokat forgácsolnak le arról, amit eltaláltak. A megsemmisülő katonai építmények hatalmas tűz és füstfelhő kíséretében lesznek az enyészeté, a felrobbanó járművek pedig még a levegőbe is felemelkednek, mielőtt ezer darabra szakadnak. A nézőpont ugyan fix izometrikus, ezért forgatni nem lehet, de zoomolni igen, bár sok értelme nincs, hiszen navigálásban nem lehet átlátni a harcteret. A játék beállításainál a felbontás három lépésben állítható (640x480; 800x600; 1024x768), ki-be kapcsolható a 3D gyorsítás, az árnyékok, a kerék és lábnyomok, a háttérhan-

gok, és a „Fog of war”, ami ha be van kapcsolva, a felderített területre kis idő múlva rendre visszatelepszik, hacsak ott nem hagyunk egy kisebb csapatot, vagy akár egy katonát.

A hangokról tulajdonképpen se jót, se rosszat nem mondhatok. Van egy hamar meg-

unható (szerencsére kikapcsolható) háttérzene, a járműveknek és minden történésnek van valamilyen nagyjából élethű hangja, az egységek szóban nyugtazzák a kapott parancsot, sőt: a repülő egységek, ha megsérülnek, „mayday, mayday” kiáltással jeleznek.

Összességében elmondhatom, hogy mint minden RTS-nek, ennek is megvan a maga sajátos hangulata a hibái ellenére. Sajnos a már kész játékban van egy súlyos hiba, ugyanis az ILA oldalt választva a küldetések végén nem tölti be a következő pályát, hanem kilép. Erre megjelent ugyan egy javítás, ami a játék hivatalos oldaláról letölthető (www.real-war.com), de ha ezt valaki a már elkezdett játékra telepíti fel, akkor teljesen előről kell kezdeni, ugyanis a mentéseket folytatva most már mindkét oldalon kilép a küldetések megnyerése után. A másik legnagyobb hiba az iszonyú sok és lassú töltőgetés a játék elején, és menet közben, például mentéskor. Ettől eltekintve egy átlagosnak mondható próbálkozás az RTS-ek világában — ami kiemeli a többi közül, az a valóság-hű fegyverzena használata, és a részletes, bár nagyon erőforrás igényes grafika.

Clemi



PATRICIAN 2



És... nekem ebből mennyi a hasznom...?

Patricius: „(fn) tört a középkori városok vagyonos kereskedői; előkelő polgárok”

Történt pedig, mikoron észak vizeit kereskedelmi hajóutak szeltek keresztül, megélhetést és megbecsülést biztosítva ezzel a — jobbára — tisztességes, jó üzleti érzékkel megáldott ifjú kalandoroknak. Ekkoriban jött létre a híres Hanza kereskedelmi szövetség, melynek három legfőbb városa: Hamburg, Bréma, és Lübeck. Nem csoda hát, ha — érdekvédelmi szervezet lévén — a legfőbb, minden más lehetőséget elnyomó, ám a kereskedelmet igencsak fel lendítő 'uralkodónak' tekinthetők a Balti és Északi tengerek mellékén; s talán az sem vált ki különösebb megdöbbenést az emberből, hogy az előbb említett próbálkozóknak sincs sok esélyük a boldogulásra, ha nem bírják a szövetség támogatását, vagy nem tagjai annak. Mi, egyszeri játékosok ekkor csöppenünk bele az életbe, fiatalon, erőteljes és energiától duzzadóan — oldalunkon egy hajóval, telve ambícióval és reményekkel.

A Patrician 2, mint az sejthető, egy 'kereskedelmi szimulátor', ám összetettsége miatt egészen különleges. Mert itt nem csupán a különböző áruk értékeivel való kombinálás adott, de sok más is, úgymint: tengeri csaták, politikai intrikák, és persze a vetélytársaink minél előbbi lekörözése. A játékban pedig minden — ahogyan az a való életben is van — a pénztől függ. Tehát a cél: minél több aranytallér, és ezáltal minél nagyobb hatalom elérése.

Az alkotók — igen helyesen — megfelelő mértékű hangsúlyt fektet-

tek mind a történelmi hűségére, mind pedig az árak és az egyes termékek előfordulási helyeinek gyakorlati hitelességére. Franciaországban például okáért bor-szőlőt nemesítenek; találkozhatunk ezt feldolgozó létesítményekkel is bőven.

Csapjunk a habok közé!

Egy kicsikét az irányításról. A Patrician 2, mint ahogyan általában ebben a stílusban megszokhattuk, teljes mértékben egérrel irányítandó. Bal-, és jobbklkk a menüpontokra, vagy az egyes objektumokra (házak, hajók), ennyi az egész. A legfelső sorban általában tájékoztató jellegű pontok vannak, néhány esetben — mint például hajóink összességének részletes listája — nagyon hasznosak lehetnek. Itt tekinthető meg az aktuális dátum, valamint kasszánk értékes tartalma is. Jobb oldalt található egy kis térkép, amely városban az adott város térképét mutatja, ugye. Ellenben a mellette lévő nyílacsakával átváltoztathatjuk a tengeri térkép kicsinyített formájára — mondjuk, erre nekem nem sok szükségem volt... A térkép alatt van két ikonsor, ezekből egyelőre csupán a felső látszódik, ez ugyanis állandó. Az alsó ikonsor mindig dinamikus változik, attól függően, milyen objektum van kijelölve épp. Lássuk hát, mit kínál nekünk eme részlet! Az első a teljes hajólistánkat mutatja meg. Mellette egy naptár-ikon található; ez az idő gyors előrepörgetésére szolgál — jelentőségéről később. A harmadikkal az üzeneteinket tekinthetjük meg, kategóriákra bontva; vonalzó és kalapács az építmények menüjét hozza elérhető közelségbe. Követke-

A múlt hónap derekán kentezett Trade Empires szinte azonnali konkurensre lett a Patrician II személyében. Emelt program főbb hiányosságai között a többjátékos mód teljes körű mellőzése, illetve lucratnyi történelmi pontatlanságot nevezünk meg. A Patrician II, jóllehet csupán egyetlen korszak modellezésén szorgoskodik, annak megvalósítása kétségtelenül túlmutat a Trade Empires történelmi precizitáson, míg üdvözlendően, itt mára a többjátékos mód lehetősége is adott. Az egyes történelmi korszakok városállamainak, birodalmainak gazdasági életét szimuláló darabok iránt a jelek szerint komoly érdeklődés mutatkozik fogyasztói részről, s ha a tendencia az eddigieknek megfelelően alakul — a jövőben még kiforrottabb művekre számíthatunk a tárgykörben. Konklúzió: hurrá!

zik egy várkapu, mellyel elhagyhatjuk a várost — így egy csapásra kikerülünk a tengerek térképére. A fogaskerekek pedig a technikai opciók beállításaihoz vezetnek. Az ikonsorok alatt található mező ugyan csak változó tartalommal telhet meg, éppen aktivizált objektumunktól függően. Van, hogy információt nyújt nekünk, máskor interaktív menüket rejt... Elérkeztünk a legnagyobb ablakhoz, amely maga a játéktér. Erről kicsit bővebben.

A program három fő játéktérrel alkalmaz: legelsőként a városi válto-

annak, hogy felesleges hajóút nélkül megtudjuk, mi mennyiért kapható az adott helyen, valamint további épületek is csak trading office jelenlétében építhetők. Ehhez kapcsolódóan találhatunk minden egyes kikötőben raktárakat, melyek elsősorban a hajóinkkal való kereskedést bonyolítják le. Más szavakkal: velük lehet megnyitni a kereskedelmi ablakot, ahol pénzünket értékes termékekre cserélhetjük, s fordítva. Ahhoz, hogy egyenest a hajóra rakodjunk, az adott vitorlást kell először kiválasztanunk, s aztán a raktárat; egyéb

esetben irodánkban halmozódik fel a megvásárolt — teszem azt — sör. Ha körülnézünk, láthatjuk, hogy eléggé sok minden vár még felfedezésre ezen a téren... A további, általunk is létrehozható épületek kategóriákra bontva találhatók meg. Középületek (kórház,



▲ Új kínai piac nyílt az Újpesti rakparton

zattal ismerkedünk meg; itt kezdünk. Minthogy single-player módban (is) alkalmunk nyílik szülővárosunk kiválasztására, ez mindenkinek más és más lehet, de a legelemibb és legszükségesebb épületek minden városban megtalálhatóak, így neki is kezdek a magyarázkodásba. Választott otthonunkban járunk — default esetben ez Lübeck —; egyetlen hajóink éppen a kikötőben várakozik. Városkánk számunkra legfontosabb épülete saját főhadiszállásunk, az úgynevezett trading office. Egy városra értelemszerűen egy ilyen jut. Kereskedelmi iroda lévén egy jólnevelt patricius itt tartja nyilván elérhető készleteit, itt rendszerezi tevékenységét. Ilyen irodákat előbb-utóbb érdemes minél több városban felépíteni, ugyanis ez az alapfeltétele

kút), nyersanyagok kitermelésére szakosodott helyek (többnyire farmok, halászkunyhó) és a feldolgozó-üzemek (kovácsműhely). A városokban fellelhető további épületek ugyancsak igen hasznosnak bizonyulnak. Külön irodában foglalnak helyet vetélytársaink, ahol minden apró-cseprő információt megkaphatunk róluk. Elengedhetetlen a piactér, ahol leginkább ünnepekkel fokozhatjuk a lakosok hangulatát — no meg saját népszerűségünket. Itt található a szobor, melynél információt kaphatunk a város által termelt árukról. Ha már város van, akkor városháza is van; itt elsősorban politikai karrierünket építhetjük, valamint néha a város is elláthat minket munkával. Továbbá hasznos még a partokon található



▲ Nézd ezt a marhát, bundában szedi a málnát!



▲ Akcióban a fehér maffia

hajó-javító üzem is; természetesen itt nemcsak reparálhatjuk, de új taggal is bővíthetjük tekintélyes flottánkat. Nem szóltam még a kocsmákról, ahol legénységünket egészíthetjük ki, de találkozhatunk informátorokkal és utazókkal éppúgy, mint felbérelhető kalózzvezérekkel. Mivel a középkorban hatalmas befolyásoló erővel büszkélkedhetett a keresztény vallás, nem árt betérnünk néhanapján a templomokba, hol esti imádságunk, hol néminemű adományozó kedvünk miatt. Majd' elfelejtettem: a fürdők! Megfelelő reputációnk érdekében érdemes ide néha ellátogatni; különösen, hogy találkozhatunk megvesztegethető és befolyásos emberkékkel...

Most pedig lépünk ki a városból! Az Északi és Balti tengerek térképét láthatjuk magunk előtt, rajta bejelölve minden nagyobb, és elérhető kikötőváros. Sajátunk kék színű pöttyével elűt a többi piros korongtól, utóbbiakat nem tudjuk közvetlenül elérni, csupán hosszú és költséges hajóúttal. Ezek azok a városok, ahol még nincs saját irodánk, de sok terméket — főleg a játék elején — csak innen tudunk beszerezni. Ha az adott városban sikerül felhúznunk egy saját kirendeltséget, a piros pötty közepén megjelenik egy kék is; a jobb felismerhetőség érdekében. Minden városnál fel van tüntetve egy apró ikon, hogy adott pillanatban mire van a legnagyobb szük-

ségük. Hajónk is látszik; ha például kikötőben rosztol, ugyancsak a város mellett jelzi a gép, sőt, innen akár ki is tudjuk választani. Válasszuk! Miután jobb oldalt megjelentek hajónk statisztikái, máris horgonyt fel! Jobbklikk egy másik városra, és indulunk! Most

lévő kalóz-hajótól... Mert kaló-zok biza' vannak, méghozzá sokan!

Nem beszélek sokat a hajózásról, annak ellenére, hogy erre épül maga a játék: hajózni kell — ám könnyű belejönni. A különböző hajótípusok természetesen eltérnek kinézetükben és tulajdonságaikban, mégis, mindegy ugyanazt kell csinálni. Több vitorlásból kialakíthatunk egy flottát, mellyel szervezetségre, és talán nagyobb



▲ Kódos, de nem Albion

biztonságra tehetünk szert; de hajóinkkal nekállhatunk felfedezni a zord óceánt is; kétségtelen, mindegy van lehetőség.

A mérleg nyelve

Nem ecsetelnék taktikákat, vagy biztos tippeket, mert nincsenek, ráadásul gyakorlatilag mindig csak egyvalami a dolgunk: pénzt keresni. Sok-sok pénzt. A játékból ugyan többféleképpen kerülhetünk ki győztesen, de én maradok szkeptikusnak: ha nincs miből politikai hatalmat szerezni, akkor nincs miből lesöpörni a rivális karaktereket sem. Ráteszek még egy lapáttal: az a véleményem, ebben

a játékban nem engedhetjük meg magunknak, hogy csupán egyvalamivel foglalkozzunk; mindennel kell.

Grafika dolgában is hadilábon állok, ugyanis bár megfelelően kidolgozott, minden nagyon szép és jó, mostanában szakajtónyi hasonlóan igényes prezentálású stratégiával találkozhatunk. Semmi kolosszális újítás, semmi felesleges csicsa, egyszerű, becsületes iparomunka. Minden kötekedés ellenére mégis tetszik; a városok, sőt, a tengerek is élnek: hullámok csapdosnak, az emberek élnek minden napjaikat, az állatok is egész jól kiegészítik a látványt. A terep gyönyörű és hangulatos, ráadásul hely-specifikus. Angliában tömörülnek a monolitok, Norvégiában kódos a táj.

Kezelhetőség szempontjából is sokat javult az előző részhez képest, most legalább tudni, hol és mit lehet elérni. Az összevisszaság és kuszaság azonban még mindig jellemző; hol itt, hol másutt nyílik meg az adott információ, avagy interakt. Nem reménytelen a dolog, de ezt azért el is vártuk, tekintve az időközben eltelt évtizedet. A hanghatások és aláfestő zenék is a helyükön vannak, illenek a stílushoz; egyetlen hátrány talán az mp3-tömörítés.

Ami engem megfogott, az anyag hangulata. Nálam kritikusabb embert talán lámpával sem találni, mégis nyugodtan merem ajánlani minden érdeklődőnek — persze a személyes próba után —, a 'kereskedelmi szimulációk' megszállottai számára pedig egyenesen kötelező darab. Gratula, Ascaron, sikerült!

dracoo

Meghatározás: A Pamídan II. valós idejű kereskedelmi szimuláció, mely az ábrázolt konstrukciós elemek mellett az 1300-as években aktív, London-Novgorod között bonyolódó kereskedelmet is modellezi. A játékos egyszerű, kisebb alapítókéval rendelkező, középkori városlakóként kezdi pályafutását, míg célja egy, a környező országokra is kiterjedő kereskedelmi hálózat kiépítése, mielőbbi felvirágoztatása. Ennek lehetőségét megteremtendő a játékos igyekszik megnyerni a környékbeliek bizalmát a kezdeti manőverekből befolyt profit egy részének elkülönítésével, melyet aztán városfejlesztésre, hatékonyabb városvédelemre — így önmaga reputációjának javára is fordít.

Strategy First/Ascaron Software
PII 450 (P233), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-HANG

✓ minden komolyabb elvárásnak megfelel

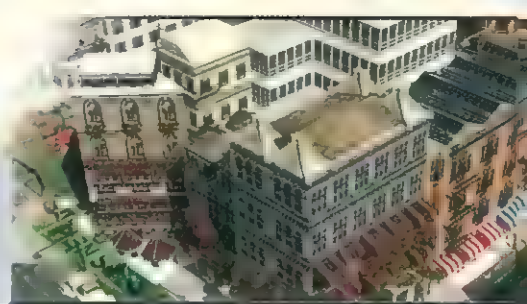
✗ semmi újdonság semmilyen igazán meglepetéssel

87

www.ascaron.com



MONOPOLY TYCOON



Repülőztünk, kaszinóztunk, vonatoztunk - most kebelezzünk be egy várost

Már éppen vártam, mikorra jelenik meg valami újabb programcska a Tycoon sorozatból. Erre tessék, rögtön itt van egy újabb manapság igen népes számítógépes sorozatból. Szinte nincs is olyan terület az életnek, ahol ez a játék még nem vetette meg a lábát. Olyan, mint egy vírus, amely egyik „élőlénnyről” a másikra vándorol, hogy ott is kiterjessze hatalmát. Ami igaz az igaz, jómagam egyik legnagyobb kedvence volt a manapság már majd tízéves Tycoonok nagyöregje. Azt hiszem, mindenki kitalálhatta, hogy a nagyszerű Transport Tycoonról beszéllek. A maga idejében az egyik legtutibb kis „terepaszta” játékként vonult be a történelembe, ahol megszállott vasúttulajdonosként kellett meghódítanunk a számunkra kijelölt világot/világokat. Később, leglább tíz évre rá, kiadták a progí második részét is (Transport Tycoon II), de ez már feleannyira sem volt olyan élvezetes, mint a dicső előd. Azért azt meg kell hagyni, nagyon nagy vonzóerőt jelentett a régebbi verziónál, hogy leleményes emberek magyarosították az egészet, ezzel is növelve a program népszerűségét. A most kiadásra került játék (legalább féltucat fajtájú Tycoon után), - le a kalappal - szerintem az egyik legjobb is lehet. Mielőtt viszont nagyon elhamarkodnám az értékelést, vizsgáljuk meg közelebbről a kiszemelt áldozatot.

A kezdő „Landlordok” élete

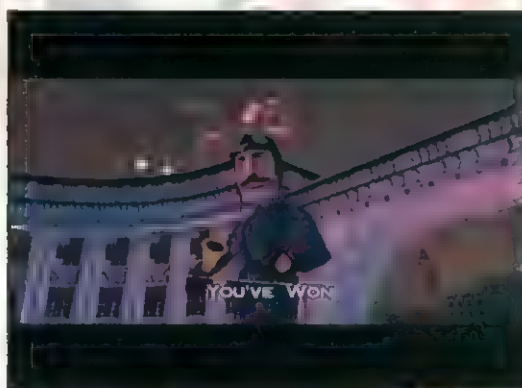
Már az elején ki kell jelentenem, hogy valami fantasztikusan szép grafikai megoldásokkal büszkélkedhet a játék, melyhez hozzájárul a „sebesség mámore” jelző is. Gyönyörűen kivitelezett grafika, mindez a lehető legjobb képráfrissítéssel. A program, mint a címében is megemlíti, a monopoly játékok klasszikus mintájára épül. Egy kezdő tőkés szerepében tetszeleghetünk, aki a pénzének megsokszorozása érdeké-

ben különböző ingatlanüzleteket lebonyolítva igyekszik meggazdagodni. A térképet áttekintve, a fekete területeken építhetünk, míg a többi (más színű) rész az ellenfeleink fennhatósága alatt áll. Ezeket később a jobb üzleteinkkel tönkretehetjük, csődbe juttathatjuk, vagy akár fel is vásárolhatjuk majd. Több különféle épület felépítésére van lehetőségünk. Ezek közül a legismertebbek a kávézók, reggeliző búfék, éttermek, kisebb szállodák, és motelek. A nagyobb vállalkozásaink közé a hatalmas szállodák (szállodaláncok), kaszinók, később bankok és tőzsdék tartoznak. Ez utóbbiak létrehozása azonban több játékidőt, és megfelelő üzleti érzéket igényel. Első lépésként vizsgáljuk meg a legjobb fekvésű területet. Ezt legegyszerűbben a vonzaskörzetek feltérképezésével tehetjük meg, de ne hagyjuk figyelmen kívül azt sem, hogy az adott környéken mely szórakozó vagy pihenőhelyekre van a legnagyobb igény. Egy átlagos épület kb. 1200-1300£ körül húzhatunk fel. Ezek után egy tucatnál is több lehetőségünk lesz a változtatásokra. Először állítsuk be az épület méretét és kapacitását.

Minél több vendéget akarunk elszállásolni, annál nagyobb és drágább épületet kell megvinnünk. Következő lépésben a hely nivóját, azaz a felszereltséget vehetjük górcső alá. Legyen külön fürdőhelyiség, vagy csak a folyosók végén egy közös zuhanyzó? Milyen legyen a berendezések színvonala és kivitelezése? Na és természetesen a kiszolgálás és az ellátottság mértéke? Mindezek megszabják a szobák, vagy a felszolgált ételek árát, amit egy külön grafikonon magunk is szabályozhatunk. Könnyebb nehézségi fokozatnál lehetőségünk van bepillantani az ellenfelek könyvelésébe (persze csak felületesen), így kémlelve ki annak titkait. Az



▲ Mario, netán Luigi???



▲ No Comment

alapárakat maga a gép szabja meg, ezeket aztán a csillagos égig húzhatjuk fel, vagy a kár a csőd szélére taszítva magunkat: csökkenthetjük. A másik nagy területe üzleteléseinknek az ipari létesítmények. Ezek vásárlása és bekebelezése már másodlagos szempont, hiszen elsősorban a vendéglátóiparban érdemes érvényesülni. Ha már nagyon sok a zsozso, részvénytípiaci szempontból érdemes a városokat megszon-

erőművel. Ugyanezeket fel is vásárolhatjuk, bár a tapasztalat szerint csak a legjobban lerobbant darabok kerülnek kalapács alá. Hatalmas összegeket költöthetünk el a felújításukra. Legvégső rész a tőzsde és az üzletelés, melyeket csak az igazi profiknak ajánlok. Jó időbe beletelik az adott területek gazdasági mozgásának kifigyelése. A lehető legjobb tanács, hogy mielőtt bármibe is belekezdzenénk, legalább egyszer tekintsük át a TUTORIAL szekció idevágó fejezetét. Lehet, hogy bénának hangzik, de higgyétek el, nem fogja senki sem megbánni. Aki jól tud angolul, könnyebben boldogul.

Summary

Rövid végszóként annyit fűznék még hozzá, hogy az élvezeti érték szempontjából nagyon jó program a Monopoly Tycoon. Űde színíolt a megannyi hasonló játék között, ahonnan színvonalas grafikájával, és könnyű, hamar elsajátítható kezelésével emelkedik ki. Minél több időt tölt el vele az ember, annál jobban megszereti.

-Uriel-



▲ A tőzsdézés egyik gyöngyszeme, belevágni a nehéziparba

Indiánus / DeepRed Games
PII 700 (PII 66) 128 MB RAM (64 MB RAM) D3D

LÁTVÉNY
VÁLTOZTATÁS
SZÁMÍTÁSI
ZENE-RANG

✓ -csodaszép, gyors grafika.
-könnyű kezelhetőség.
-dinamikus játékmenet, unalmasság nélkül.

✗ -a tőzsdézés nem elég egyértelmű.
-nagyon rész, könnyű elveszíteni a fonalat.

92

MOON TYCOON

Ismeret

Gyarmatosítsd a Holdat - úgy sincs ott semmi

Emlékszik még valaki az Amigán megjelent UTOPIA című játékprogramra? Ha rémlik valami, akkor jó, mert a Moon Tycoonban szakaszolt mására lehettek az említett ősrégi programcskának.

A lakosság az isten, tőle függ az egész életünk a Holdon. Ha ők valamilyen hiányt szenvednek, akkor az már régen rossz. Mindenféleképpen a kedvükben kell majd járnunk. Erre többféle lehetőségünk is lesz. A legelső a megfelelő minőségű és mennyiségű lakóépület létrehozása. Mindezeket bőven el kell látnunk levegővel (oxygen plant), vízzel (water plant), és elektromossággal (solar power). Az épületekre kattintva megjelenő apró ablakban láthatjuk, hogy ember, víz, elektromosság, vagy levegőhiánnyal kell-e számolnunk. Minden épületből létrehozunk a megfelelő mennyiséget, majd szépen belefoghatunk jövedelmező üzletek kiépítésébe. Nagyszerű épületek állnak a rendelkezésünkre, hogy fellendítsük a hold turizmust. Legelőször egy dokkolóállomást (landing pad) állítsunk fel, hogy a szegény úrvándorok ki tudjanak szállni a kompjalkból. Ezután létesítsünk számukra pihenő és tisztálkodó helyiségeket (lunar hotel). Végül próbáljunk meg gondoskodni a szórakoztatásról is (lunatic casino). Az itt felsorolt épületek baromira drágák, nem is beszélve róla, hogy a háromszorosát fogyasztják az energiából a többihez képest. Nem szabad elfeledni viszont, hogy mindezt a szórakoztatás és vendéglátás ürügyén építettük fel (azaz jól legombolhatjuk érte a zsozsót). Az árak megszábasát egy százalékos táblázaton keresztül intézhetjük. A turizmus fellendítéséhez szükséges épületeket a RESEARCH/TOURISM menüben vihetjük végbe. Állatira sokba kerül, de ha beindult, szuperül kereshetünk vele. Aztán itt van még



▲ Büszke lehet a polgármester



▲ Minden kezdet nehéz. Hát még ez.

a bányászat, a tudományos fejlesztés, és a gyártás kérdése. Hatalmas ökörség (már elnézést) gyanánt kezdjük el bányászondákat (mining probe) építeni. Megjegyzem nem olcsók. Ezeket a rendelkezésre álló területen bárhová szétdobálhatjuk, és ha ügyesek vagyunk, akkor találunk is valamit. Ahol fellelhető némi plutónium vagy helium 3, máris dobhatunk a tetejére egy kisebb bányát. Mielőtt még elfelejténém: megjegyzendő, hogy a bánya akár kilométerekre is lehet a telepünktől. Ezért minden épületet összeköthetünk egy adat-, és anyagszállításra is alkalmas vezetékekkel (connection tube). Így szuper sebességgel áramlik a cucc a bázisra. Időközben kapunk egy jó kis üzenetet, valahogy így: a kicsiny természet, hosszú zöld orral rendelkező idegen ellátogatott hozzád, hogy megtanítson néhány dologra az univerzumból. Mind ezt pottom \$20000-ért. Ha elfogadod, 1 ponttal nő a lakosság morális szintje. Azért nem árt tudni, hogy ekkora mennyiségű delláért két hónapig kell gürölni (és akkor jó kell mennie a szekérnek). Hasonló üzenetekben lesz még részünk bőven, nem kell aggódni. Most pedig fejlesszünk. A fejleszté-

nálók adottak. Minél magasabb a morál és az emberek száma, akiket fejlesztésre számunk, annál hamarabb kapjuk meg az új dolgokat. Általában ezek jobb ellátó berendezések (nagyobb víz, áram, levegőellátók), ürvizsgáló cuccok (távcső, műholdak). Biztonságtechnika, kórházak, elsősegélyhelyek.



▲ Ez a vizuális térkép szuper, de hol van itt pizzás?



▲ Bin Laden erre járt

Településünk nem lesz mindig biztonságos. Terroristámadások, meteorviharok, szabotázsakciók, napszél viharok, és megannyi nyálánság vár ránk. A biztonságtechnikai épületek ára talán a legborosabb. Mégis megéri őket telepíteni, ugyanis nagyon nagy területre hatnak, nem igényelnek semmi különleges ellátást. Kórházak (először csak elsősegély „sátor”) a második technikai szint után lesznek elérhetőek, és ezek telepítése 1000 emberenként igencsak ajánlott (10000 ember, tíz kórház). Utoljára pedig a gyártás maradt. Harmadik technikai szint felett kezdetünk gyártani. A kibányászott cuccoktól függően elektronikai vagy fegyvergyártás irányába mehetünk el. Később az eladási ablakban a többi bolygóval kereskedhetünk a késztermékekkel. Na és mi a végső cél? Attól függően, hogy milyen irányban haladunk kolóniánk építésével, ötféle díjat kaphatunk. Ezek a Capitol Building (főváros), Military

Base (katonai bázis), Monument (műemlék, emlékmű), Solar Stadium (azaz kiemelt technikai létesítmény), Astro City (Las Vegas II).

Summary

A Tycoonhoz semmi köze, legalábbis szerintem. Mindenesetre nagyon hangulatos és könnyen játszható program, mely a nehézségi fokozatok állítgatásával szörnyiszülötté is válhat. Az első órákban kissé unalmas, de később már egész jól beindul a dolog. Mindemellett csak az ifjabb korosztálynak ajánlanám, mert tartalmas szórakozást egy igazi stratégiának nem fog jelenteni.

-Uriel-



ZOO TYCOON

Azok a Csodálatos Állatok

Léteznek fejlesztők, akik képesek egy már klasszikussá vált ötletet új irányvonalak szerint kamatoztatni. Közülük is kiemelendő a Microsoft Games, mely gyakorlatilag elsőként fektette le a történelmi RTS alapjait — Age of Empires sorozat —, sőt más területeken sem áttalannak beújítni: ugyancsak a Microsoft Gamesnek köszönhetően a szimuláció fogalma már nem feltétlenül jelent egyet repülő és/vagy autóvezetéssel — lehet már vonatozni is. Ismervén a Microsoft üzleti alaphangoltságát összességében elmondható, hogy a szoftveróriás semmiből sem szeret kimaradni — ha pedig milliók érdeklődését felkeltő játékokról van szó, úgy különösen nem. Legújabb keltezésű művük, az E3-on már beharangozott Zoo Tycoon megjelenésével most jókora szeletet óhajtanak kinyesni az elszaporodó Tycoonok, Theme-ek, és a Sims mítosz tortáiból egyaránt. A párosítás csupán kezdetben tűnik meglepőnek — mindenki, aki indíttatást érez a mű behatóbb tanulmányozására, rövid időn belül felismerheti annak — állítólagos — létjogosult voltát. Mi most indíttatást fogunk érezni — briktassát elő, mert jegyet ingyér' nem kapsz, Ferenczi!

Telekészmé

A mű gerinceként éppúgy felfoghatóak az előre megírt scenáriók, mint az abszolút kötetlen, végtelenített



▲ Látom, marhát is tartasz...

tani. A játék üdvözlendő módon nem forszíroz minket a kampánynak is felfogható scenariosorozat végigolvasására — a szabadjáték révén, már a kezdetekkor kész megmutatni komplett arculatát. Javasolom, mindenki kezdje ezzel, hiszen ennél jobb módozat a darab lehetőségeinek feltérképezésére nem létezik. Nézzük akkor: a Zoo Tycoon felülnézeti, izometrikus megjelenítést használ — ha ez nem derült volna ki a mellékelt screenshotokból. Az első meglepetés akkor ér minket, mikor parkunk éghajlati jellemzőinek megválasztását kéri a program — nem-hogy megnevezni, összeszámolni is hosszadalmas a kínálat komponenseit. Választásunkat követően már indul is a darab, a megjelenő tökres, egyszerűsített gigantikus játéktér már csak arra vár: hívjuk életre rajta Az Állatkertet.

A Simsthemetycoon Örökség

A játékkal való kommunikáció a Theme Parkokból már megismert megoldásokon alapszik. A kezelőfelületről elérhető elemek lepakolgatásával szabunk ösvényeket, létesítünk kiállításokat, — így hívják az állatoktól sem mentes területeket — s minden egyebet. A Zoo Tycoon legnagyobb ütőkártyája minden konkurencs szemben többek között az, hogy ötletes alaprendelkezése sosem tapasztalt bőséggel rendelkező repertoárral párosul. Minden csoport szerint, kezdve utaktól ketrec típusokon át a dekorációig, temérdek választási lehetőség segíti az általunk megálmodott park megvalósítását. Az állatokról még nem beszélünk. A mű kezelőfelülete ugyan aligha sorolható a Legkönnyebben s Legrövidebb Időn Belül Eljárási Interface-ek közé, ez azonban a repertoár rendkívül gazdag felszereltségének köszönhető. Idővel már tisztában leszünk vele, mi-hol-merre, s szinte automatikusan cickelgetünk majd a nekünk kellő fülekre. S ami a dolog



▲ Ó - Mr. Gates is beugrott.



▲ Ízléses Save Game metódus, mi?

sava-borsa: nem csupán a kínálat az, ami miatt a kezelőfelület igen szigorú arculatot mutat. A Zoo Tycoon háttérben sejtethetően professzionális üzleti/gazdasági szimuláció áll — mindenről s mindenkiről meg tudhatunk mindent, s tehetjük ezt a legapróbb részletek tükrében. Ezekről később átfogó szemle jön.

Te állat, te!

A mű esszenciája: az állat. Tudni kell, hogy minden állat — még a tesztér is — rendelkezik természetes élőhellyel, így csak abban az esetben mutatkozik hajlandónak boldog és olajozott alapokon nyugvó élet bonyolítására, ha mi képesek vagyunk természetes élőhelyét a lehető legpontosabban, s akkor már persze — színvonalon is prezentálni. Tekintettel a kínálat mértékére, konkrét példán keresztül ismeretjük a szintet, melyhez kapóra jön az Állatok Királyaként is aposztrofált oroszlán. Afrikai oroszlán. Amit tudni kell róla: húsevő, szeret futkározni, szívesen mutatkozik hölgypartenerek társaságában, s örömet szignózza önnön nagyszerűségét egy méretes

kösziklán a közeli nem kis ámulatára. Élőhelye a savanna.

Nincs más hátra, mint felelmi egy akkora ketrecet, melyet jónak fogunk érezni három-négy oroszlán egyidejű éltetésére. Ezután következik a berendezés: dominánsan minden állathoz az otthonául szolgáló égő növényzetét, így oroszlánok tartásához a savanna faunáját fogjuk hasznosítani. Szórjuk tele a ketrecet savannafüvel, majd örvendjünk: oroszlánunk egy pillanat alatt felkibeteg lett. Kell neki egy kis fiúinom, meleg homok is, meg kell neki egy fa, ahol karmait élesítheti, s különben is: hol a friss víz, hol egy kis mocsok, amiben azért férfihez méltóan meg-meghempergphet, hogy aztán asszonyai tisztára mosdathassák? Nos. Click az állatra. Rendkívül részletes infót kapunk minden lakónkról, melyek közül mi most az Állatkeri

Meghatározás: A Microsoft műhelyekben keltezett szimulációs programcsomag minden korosztály számára hosszas szórakozást kombinálva lehetőségeket biztosít, mely során csupán a játékos egyéni kreativitása s képzelete szabhat határt az általa üzemeltetett állatkeri méreteinek, alapvető színvonalának. Szoros párhuzamot mutatván hasonló termékekkel, minél szélesebb körű látogatóközönségűn egyet jelent a tökélfelhalmazással, mely révén lehetőségünk nyílik létesítményünk arculatának finomhangolására, így a még gazdagabb látogatótságra megalapozására.



szabad-játék. Scenáriók szintjén értelem-szerűen már létező állat-kertek színvonalának, látogatótságnak fellendítése jelenti célkitűzésünket, míg szabadjáték során hasonló céljainkat fullnulláról indulván óhajthatjuk megvalósí-



Góóóóó, me-e-e-e-e, roanm és persze apu, vegyünk penészeet! A <http://zootycoon.0calb.com> címen elérhető site abszolút büszkesége a download szekciójában fellelhető hangbank. Az ígéretek szerint számos későbbiek során felhasználható effektel bővül majd a folyamatosan gazdagabb képet mutató kínálat, míg állatkerti alkalmazottak és/vagy cézárak többé nem leledzhetnek a meg nem értettség állapotában: az mellékelt chat és fórum rovatokon keresztül megismerheted mindazokat, akik hozzád hasonló elkötelezettséggel viseltetnek a virtuális állatkertek fejlesztése, menedzselése mellett. A Gnú legyen Veled!

Szakértő Javaslatai pontra koncentráltunk. Ez az emberke szimulált ketrécünk létező minden hiányosságára felhívja figyelmünket, így pl: „Túl sok a szavanna növényzet az oroszlán számára. Túl kevés a mocsok a ketrécben. Több vízre van szükség. Nincs elég fauna.” És így tovább, és így tovább. Feladatunk addig-addig hangolgatni a ketréct, míg szakértőnk az „Ez a ketréc jól berendezett az oroszlán számára.” féle összeggel nyugtázza ténykedéseinket. Egyébiránt, ha valamit ki, avagy bepakolunk a ketrécbe/ből, a benne rezidens állatok ezt minden körülmények között lereagálják. Ha változtatásunk kedvükre való,

mosolygó golyhó jelenik meg fejük felett. Ha nem találják üdvözlendőnek az újításokat, úgy Mimó golyhó az eredmény. Tanulság: ha állataink egy újítás okán bemimóznak, úgy célszerű azt azonnal anti-foganatosítani. Természetesen éltem a gyanúperrel, hogy esetlegesen érdemben semmiféle következmény nem áll ezen nagyszerű ötlet hátterében — így, egy save-et követően gyönyörű szép jégbarlangot hívtam életre oroszlánjaim otthonául, természetesen csak a próba kedvéért. Nos, az állatvédők két héten belül bemártottak a szerveknél, s addig nem nyíltott lehetőségem új állatokat vásárolni, míg nem változtattam már



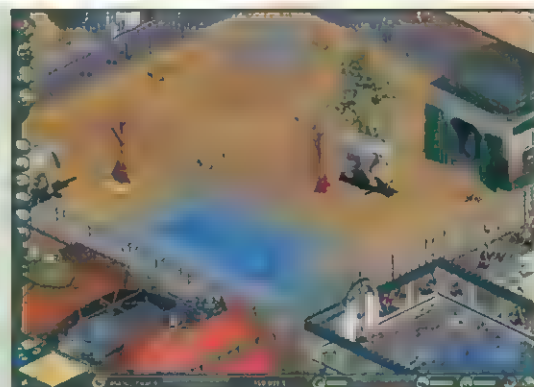
meglévő állataim irtalmatlan körülményein. Gratula, Microsoft, de tudunk kellett — load game, és vissza a kövön sütkérező oroszlánhoz. Az előbb említett állatra-click után bejelentkező menü között is kiemelt figyelmet érdemel az állat személyes

▲ Impresszív felülnézeti kép



▲ Ez a screenshot a netről van, de psszt - VargaB meg ne tudja!

boldogságérzetének foka. Hogy ez a lehető legmagasabb — lehetőség szerint maximum — legyen, vitális szempont: egyrészt szeretjük őket, másrészt látogatóinkat is lehozza a cuccról, ha mimóza. Isten ne adj, alutáplált állatokat kell látniuk. Aprópó, táp: a Hire Staff menüponton keresztül már első állataink



▲ - Hey, Dumbo!

- Két másodperced van eltűnésre, Theo!

megvétele előtt célszerű gondoskodnunk egy etetőlegényről, majd a későbbiek folyamán tisztasági alkalmazottakat, s idegenvezetőket is leszerződhetünk. Sejtethetően rendkívül fontos, hogy minden állatunk a neki kellő élelemellátásban részesüljön. S persze: inkább legyen több, mint kevesebb. Egyébiránt célszerű lehet fajonként hímeket, és nőstényeket is installálni egy kiállításra. Merthogy, előbb-utóbb párzásba kezdenek a gyermekek. Ennek eredménye pedig egy utód szokott lenni. A jól táplált, erős szülők frigyéből született utódokat pedig, belátásunk szerint megtarthatjuk, avagy eladhatjuk őket más állatkerteknek. S noha természetes körülmények között nevezhetnénk ezt embertelenségnek, elsőként lepakolt hímünk ügybuzgalmát látván, — idővel 6-7 oroszlánkölyök futkározik majd a három oroszlán számára készült ketrécben — hálát adunk majd az égnek ezért a lehetőségért. Szóval, csak nyugi: a kiskölykök is, s az értük kapott dohány is jó helyre kerül.

De hiszen van még...

2, 4, 6, 8 és 10 oldal egyaránt kevés ahhoz, hogy a Zoo Tycoon teljes elemzés tárgyává tegyük. Így még gyorsan értekezünk a marketingről:

ebbe már a kezdetekkor is tessék impresszív lövékat fordítani havi rendszerességgel, mert egyfelől több látogatót nyerünk általa, másfelől jól tesz kutatásainknak is. Kutatások: itt férhetünk hozzá magasabb színvonalú képzési lehetőségekhez alkalmazottaink számára, s itt érhetőek el új állatok, építmények, s attrakciók is. Attrakció: ilyen például a gyilk, pók, avagy rovarház. De ezek csak példák. További, érdemi infókat szorítani be ide sanszitalan vállalkozás. Így záróként csak annyit mondhatunk, mindenkinek, aki látott már bekapcsolt PC-t, kötelező jellegű a darab megtekintése. Játékok és Tycoonok között egyaránt klasszis, a magam részéről rezzenéstelen pófával húzom rá a Mérföldkő titulust. Egy negatívumot azért találtam, ahol figyel: 1024-szeres felbontás tükrében, a legfelső fokozatú zoom meglehetősen pixeles képet mutat — 1280-ban pedig már olyan kicsik az ikonok, hogy inkább marad az ember 1024-ben. Sokat, nagyon sokat lehetne még mondani, de itt figyel a lap alja. Emlékezzetek jól hát az immár számos napot látott intelemre: csak a zsiráf el ne dőljön, csak a zsiráf el ne dőljön!

by GyZ



CHAMPIONSHIP MANAGER Season 2001/2002

Én még mindig szeretem a focit

Nehéz helyzetben vagyok. Nyomorúságos állapotomnak három oka is van. Egy: az elmúlt hónap túlnyomó részében egyszerűen nem volt kedvem játszani. Sorra próbáltam ki a közel-múlt összes újdonságát (Codename Outbreak, Stronghold, Project Eden), de pár óránál tovább egyik sem húzta a merevlemezemen. Mivel tisztában voltam azzal, hogy ennek a fele sem tréfa, igyekeztem a szerkesztőségben is idejében leszögezni, hogy ebben a hónapban nem igazán leszek a lap hasznára. Aztán teltek-múltak a napok, és én lassan, de biztosan ismét megéheztem. Ennek az éhségnek köszönhető, hogy amikor a hónap közepén Balázs azzal hívott fel, hogy lenne egy program a számomra, azért csak elcsábultam. Kettő: amikor megtudtam, hogy ismét menedzser-program vár rám, egyből arra gondoltam, hogy az októberi számban már ellőttem a témához és a játéktílushoz frappánsan kapcsolódó bevezetőmet, és fogalmam sem

volt, hogy is fogok nekifutni a leírásnak. Aztán rájöttem a legegyszerűbb megoldásra. Ha valakit zavar a bevezető hiánya, azt megkérem arra, hogy nyissa ki az 576 előző számát a 66. Oldalon, és olvassa el az első pár bekezdést ráhangolódás gyanánt. Három: sportsorozatokról nagyon nehéz tartalmasan írni, ugyanis az esetek többségében túl kevés az újítás ahhoz, hogy a pusztá felsorolás megtöltsön két oldalt, viszont az sem megoldás, ha minden évben a kályhától kezdjük az adott játék fontosabb jellemzőinek ismertetését.

A Championship Managerről nagyon sokat elmond, hogy klónokkal telített jelenünk azon kevés programjai közé tartozik, amelyek méltán megérdemlik, hogy velük kapcsolatban a kultikus jelzőt használjuk. Tíz év hosszú idő, márpedig ennyi telt el azóta, amióta a sorozat első részét három hajlékonylemezzre zsúfolva piacra dobták. Ez az évtized bőségesen elég volt arra, hogy a CM a játéktörténet egyik leg-

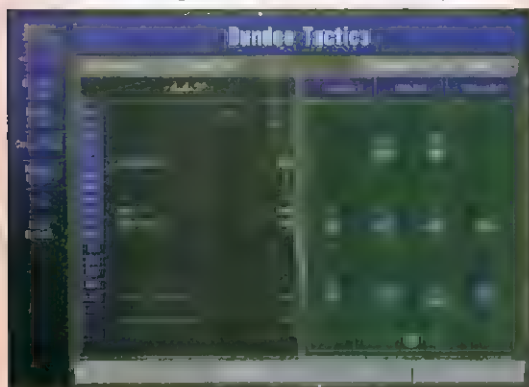
nek nem is titkoltan az volt a céljuk, hogy elfoglalják a CM trónját, de próbálkozásaik rendre kudarcba fulladtak, és fulladnak a mai napig is. Ilyen próbálkozás például a FA Premier League Manager is, amelyet októberben sikerült kiveszünk. Azt hiszem, hogy az élmény még elég friss még ahhoz, hogy röviden összehasonlíthassuk a két játék alapkonceptjét.

Az EA Sports pontosan tudta, hogy a Sports Interactive fejlesztőinél felhalmozódott irdatlan mennyiségű információ és tapasztalatnak köszönhetően a vetélytárs a stratégiai szegmensben akkora előnnyel rendelkezik, amelyet rövid távon ledolgozni a lehetetlennel egyenlő. Logikus tehát, hogy első lépésként a látványosságot helyezték előtérbe. Egyrészt az adatbázisra egy kellemes és jól kezelhető (az EA véleményem szerint ebből a szempontból a játékipar legjobbjai közé tartozik) felületet „húztak”. Ha csak ennyivel álltak volna elő, egy CM-fan minden valószínűség szerint körberöhögte volna a programot, de elektronikus művésztársaink előhúzták a puttynból a FIFA sorozat lebutított engine-jét is, és bónuszként hozzácsapták a játékhoz. Ez viszont már döntési helyzetbe hozott néhány játékost, ugyanis ha valami, akkor ez (a mérkőzések megtekintésének lehetősége) hiányzik a CM-ből. A számításba csak ott csúszik hiba, hogy ha valakit a látvány érdekel, az megelégszik a FIFA sorozatban található menedzselési lehetőségekkel, és nem ül éjjel nappalá téve egy menedzserprogram előtt. Persze lehet, hogy nincs igazam, és jövőre már a FAPLM nevével lesz hangos a szakma, de azért nem tennék rá sok pénzt.

A Sports Interactive helyzete sokkal kellemesebb, mivel ők a csúcsról figyelhetik az eseményeket, és a

konkurencia próbálkozásait. Nagyon nyugodtak lehetnek, mert ebben az évben is csupán egy — ugyan teljes árú — kiegészítőre futotta az erejükből. Ennek az alapja a Championship Manager harmadik epizódja, csupán az adatbázisok bővültek és frissültek, valamint néhány új funkcióval gazdagodott a program. Az alapfelállítás tehát nem változott: válassz magadnak egy csapatot, hozd a játékosokat csúcsformába, találd meg a győztes taktikát, és gyönyörködj aranylábú fiaid játékában a mérkőzésekről kapott leírások segítségével. Ja, és persze bírkózz meg a sérülésekkel, az átigazolásokkal, az anyagi problémákkal, a pénzéhes játékosokkal, a sikeréhes vezetőséggel, a bunyóra éhes szurkolókkal, a botrányra éhes sajtóval, és a legjobb játékosaidra éhes multimilliós klubokkal. Lesz melő, annyi biztos.

A CM csaknem tökéletes szimuláci-



▲ Forradalmi felállítás



▲ A világ legjobb szélső középpályása



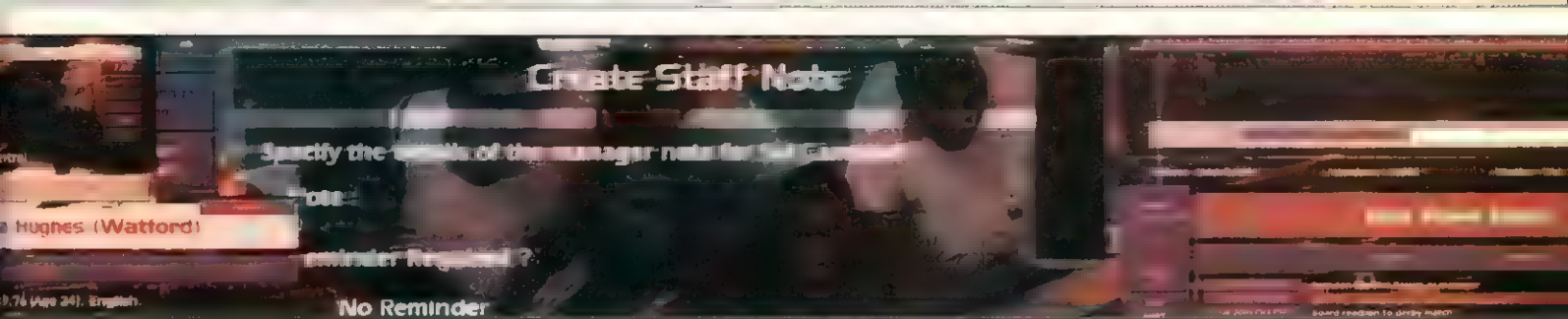
▲ Az utolsó igazi magyar csatár

Championship MANAGER SEASON

ója az idei szezonnak. A hatalmas, több mint 100.000 játékos adatai tartalmazó adatbázis szinte teljesen naprakész (azért a Fradiban még a világhírű tüzserész, a búzabomba hatástalanítója az elnök), és ha lennének is olyan igazolások, amelyek „lapzártá” után realizálódtak, akkor sem kell aggódnod. Egyrészt már

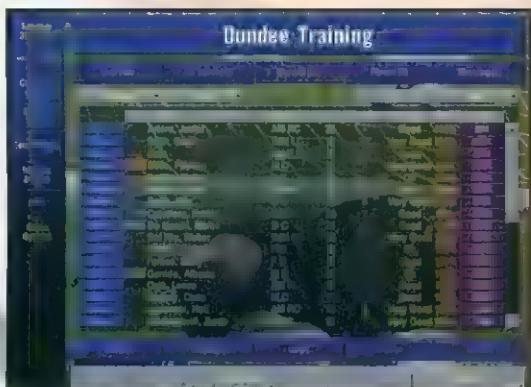
letölthető az első nagyobb frissítés a programhoz, másrészt a mellékelt adatbázis-kezelő minden ilyen jellegű panaszodat orvosolni tudja.

A magyar bajnokság sajnos ismét kimaradt, pedig nem is állunk rosszul azon a szavazáson, amely azt hivatott eldönteni,



hogy mely nemzetek pontvádszakai kapnak helyet a programban. A CM4-be viszont elég jó esélyünk van bekerülni, így ezúton is kérek minden kedves olvasót, hogy ha nem is érdekli a cucc, a megfelelő időben azért nyomjon egy vote-ot a hivatalos honlapon a rajongók kedvéért. Nagyon köszönöm az ő nevükben is.

Alapos vérátömlesztésen esett át az átigazolási szabályzat is, amely most tökéletesen megfelel az UEFA-ban jelenleg hatályos előírásoknak. Ezek részletes ismertetésétől most inkább eltekintünk, mivel a CM részletesen



▲ Mindenki kösse fel a tréningjét, mert tréning lesz

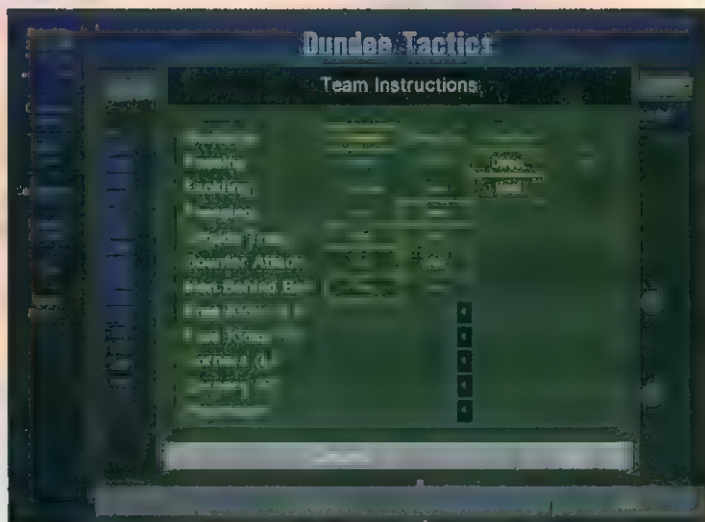
miatt, hogy az első években komoly eséllyel csak a Benjámín vagy a Matuzsálem névre hallgató játékosok megszerzésért szállhatunk harcba.

A CM 01/02-ben nem vagyunk többé némaságra kárhoztatva. Ha meguntuk azt, hogy a vezetőség csak a sikerek elmaradását kéri rajtunk számon, viszont arra nem hajlandó, hogy kicsit mélyebben a zsebébe nyúljon, küldhetünk ultimátumot, melynek rövid tartalma: „Ha nem adol pénzt, el leszek menve másik focicsapathoz maguskodni.” Ugyancsak logikus újítás, hogy egy-egy kiállítás után keresettel fordulhatunk a fegyelmi bizottság felé, és kis szerencsével elérhetjük, hogy magáról megfélemedezett játékosunkat ne végezzék ki csak azért, mert a mérkőzés hevében elvágta az ellenfél balfedezetének torkát, hanem megússza egy szimpla életfogytiglani.

Az élethűség kedvéért került bevezetésre az 'attribute masking' névre keresztelt funkció, amely azt a bakit küszöböli ki, hogy azonnal meg tudjuk egy kiszemelt játékos összes tulajdonságát. Mostantól, ha a fülünkbe jut, hogy játszik Magyarországon egy gólerős irányító-középpályás, akkor el kell küldenünk hozzá egy játékosmegfigyelőt (scout), aki hazatérve közli velünk, hogy csak az Illés Béla az, és egyrészt még mindig nem fut többet hatszáz méternél egy meccsen, másrészt továbbra is röhög, amikor kihagy egy-egy ordító helyzetet.

A játékosmegfigyelők egyébként mostantól a következő ellenfelet is szívesen feltérképezik számunkra. Ezzel — ha jól emlékszem — már a FAPLMBen is találkoztam, és kétségtelenül hasznos, hogy azt ne mondjam, hiánypótló funkcióval lettünk gazdagabbak.

Emellett az idén egy képernyőn hasonlíthatjuk össze két játékos



▲ Kérek egy Tic-Tacot, vagy nem lesz jó a taktika

tulajdonságait, és jegyzeteket is írhatunk egy-egy kedvencünkről.

Az újítások száma ennyi, és nem több. Továbbra sem esett át vérátömlesztésen a multiplayer rész, holott ebben a tekintetben a feltörekvő új titánok (például az Alex Ferguson's Player Manager) már felül fogják múlni a nagy öreget.

Akárhogy is nézem, ez ebben a formában kevéske 11.000 Forintért. Ha minden jól megy, jövőre már egy teljesen új CM 4 fogja elrabolni időnk nagy részét, így teljesen természetes (?), hogy az Eidos és az SI szeretett volna egy utolsó bőrt lehúzni a jó szolgálatot tett kezelőfelületről és rendszerről. Nekem azért továbbra is az a véleményem, hogy azok a rajongók, akik meg fogják venni a programot, ennél többet



▲ És ahol játszanak

érdemelnek.

UI: Lapzártakor érkezett a hír: megjelenése után a CM 01/02 — minden bizonnyal a fent felsorolt „iszonyatos mennyiségű” újításnak köszönhetően — minden idők legjobban fogyó játéka lett a szigetországbán. Ja kérem, ha ennyi pénzünk van, akkor tessék. Csak akkor legalább ne csodálkozzunk, ha a játéklejlesztők hülyének néznek mindet.

Bazska

elmagaráz mindent. Legyen elég annyi, hogy a Bosman-törvény (a lejárt szerződésű játékosért nem lehet lelépési pénzt kérni), és az EU-s jogharmonizációs törekvések (ennek köszönhetjük azt, hogy a Barcelonában talán öt spanyol állampolgárságú játékos szerepel) után most a kis klubok kerültek a figyelem középpontjába, akiket az új rendszer jobban szeretne jutalmazni azoknak a sztároknak a kineveléséért, akik igazi sikereiket már egy sztár csapatban érik el.

Téved, aki azt hiszi, hogy könnyebb dolga lesz, ha egy jó és gazdag csapattal lát neki a játéknak. Ahol ugyanis a nagy pénz van (Bayern, Real, Manchester), ott a vezetőség a bajnokság mellett a BL megnyerését is beilleszti a munkaköri leírásunkba. Ha viszont szeretnénk újrarájátszani az Alaves sikertörtéjét, akkor sem vállalkozunk kisebb hőstetre, mert egy kiscsapatnál a lehetőségeink annyira korlátozottak a folyamatos pénzihiány

Eidos Sports Interactive

www.sigames.com

PII233(P133), 64 MB RAM (16 MB RAM)

LÁTVÁNY
SZAVATOSÁG
ZENE-HANG

5
10
4

✓ még mindig a legjobb
X - kevés az újítás

89

F1 2001

Mogyoródi mesék

Hűű... veszélyes a téma! Ugye nem kell mondanom, hogy mennyire érzékeny vizekre, vagy inkább aszfaltra teszem a lábam, amikor azt mondom, hogy ez az új F1 2001 erősen meg fogja osztani a játékosokat..

Illetve másképp fogalmazok: csak a játékosok egy specifikus rétegének lesz élvezet játszani, azoknak, akik két nagyon fontos dologgal rendelkeznek. Elsősorban kormánykerékkel és egy jó erős alapgéppel.

Akinek nincs a kettő közül bármelyik komponens, az ne is reménykedjen abban, hogy használható színvonalon tudja élvezni a játékot. És ez kizárólag a játszhatóságról szól.

A tesztből (reményeim szerint) kiderül, hogy maga a játék szinte tökéletes, még azt is megkockáztatnám, hogy veri a GP3-at, de csak akkor, ha nem billentyűzettel akarjátok irányítani, minimum 800-as procin 256 MB RAM-mal, nem beszélve a legjobb videokártyáról. Persze azonnal adja magát a kérdés, hogy ilyen lehetőség hány játékosnak van?! Szerencsére nekem akad, de én nem vagyok biz-

tos benne, hogy ti is ennyire problémamentesen juthattok a dolgokhoz, így bevezetöm zárásaként azt mondanám, hogy a GP3 még megúsztta, de ha jövőre sikerül kijavítani a hibákat, és az „átlag”-játékosnak is elérhetővé tenni a progit, akkor vége a GP-sorozat dicshimnuszainak.

A leginkább érdektelen résszel kezdeném, ami a játék menürendszere. Igazából nem túl fontos: szép és könnyen áttekinthető, megválaszthatjuk karakterünk nemzetiségét is, sőt, miután megmondtuk a gépnek, hogy mi bizony magyarok vagyunk, a versenyzőnk bukósisakján viszont láthatjuk nemzetünk zászlaját, ami szerintem nagy pozitívum azt tekintve, hogy az EA Sports egyéb sportot felvonultató játékaiban olykor-olykor egyszerűen a piros-fehér verziót tekintik magyar zászlónak, a zöldet elfelejtve.

Talán magán a játékon kívül a zeneszerző vonzott leginkább a programban, aki amúgy is komoly helyet foglal el a CD-gyűjteményemben, Ő pedig Chicane. A játék zenei aláfestését Ő csinálta, és ennek megfelelően

már ki is írtam CD-re, bár sajnos nem tökéletes a minőség, mégis olyan, amelyet ettől a figurától megszoktunk.

Az információ-áradattal kapcsolatban is „kiváló” minősítést érdemel a menürendszer a játéknak, mert minden csaptról, kocsiról, pályáról egy kel-



lemesen bariton hangzású figura elmondja az infókat, olykor egész használható dolgokat említve. Van a játékban Tutorial-mód is, ahol gyakorolhattok, a híres kétülékes és háromülékes autókban (bár én kételkedem benne, hogy háromülékes lenne az életben, de ki tudja), változatos tesztpályákon, és a versenysorozatból megismert utakon.

Különböző szakaszokon kell eredményesen végigszárguldoznunk úgy, hogy előtte alaposan figyelembe vettük oktatónk ajánlásait, aki megmutatja, hogy mit is kéne pontosan csinálni. A gyakorlópályákon lámpák jelölik azokat a pontokat, melyeken keresztül kell vezetni, és az ideális ív is fel van festve a pályára. Ha esetleg bármilyen okból kifolyólag elveszítjük uralmunkat a kocsit felett, tanító bácsink azonnal megnyugtat, és visszaveszi a vezetéset. Érdemes ezt a sulit kijárni, mert alapvetően nehéz a program.

A játék igazi húzóereje a grafikában, és leginkább a gyorsaságában van. Az EA Sports kifejlesztett egy új engine-t, ami olyan új 3D kódot hasz-

nál, amit még autóversenynél senki sem próbált, és ez olyan szinten mozgatja a játékot, hogy az első három körben nem azért nem tudtok majd kanyarodni, mert nehéz, hanem azért, mert mire észreveszitek, hogy fékezni kéne, már mögöttetek van a kanyar egésze. A játékra egészen jellemző, hogy rengeteget kell dolgozni a versenyek közben.

Nem olyan a játszhatóság, hogy félvállról véve meg lehetne nyerni a versenyeket. Szinte mindenre figyelni kell, nem elég mindössze 4 gombot nyomkodni.

Térjünk rá akkor az irányításra! Az F1 2001 az egyik legjátszhatóbb játék a piacon, ugyanakkor annyira nehéz, hogy már szinte játszhatatlan. Tudom, tudom... akkor most mit is jelentett ez az előző mondat?! Azt, hogy a segítségek beállításán múlik minden. Úgy is mondhatnám, hogy segítséggel túl könnyű és unalmas, ám ha kikapcsoljuk a segítségeket, akkor brutálisan nehéz. Mindenki ismeri azokat a ráségitőket, melyek a F1-es játékok 75 százalékában

benne vannak. Eddig azt szokhattuk meg, hogy volt mondjuk kormány-ráségitő, fékráségitő, automata seb-váltó, és mondjuk kipör-gés gátló. No, ezt felejtjük el, mert ebben a játékban több mint 11 különböző paraméterre segíthe-





Minden idők legnagyobb F1 győzelme Tazio Nuvolari nevéhez fűződik. Az 1935-ben megrendezésre került Német Grand Prix 300000 fős nézői közönsége előtt meglepetésszerű győzelmet produkált az Olasz pilóta, jóllehet az általa vezetett Alfa Romeo motora még a tuninggolások ellenére is 100 lóerővel maradt el számos ellenpénz gépének teljesítményétől. Ahogy Nuvolari elsőként teljesítette a verseny utolsó körét, először csak halálos csend volt — emlékszik vissza egy korabeli újság, a MotorSport tudósítója — majd 300000 Német torok finisüketítő morajla köszöntötte az Olasz pilótát példátlan teljesítményét. A zseménynek köszönhetően Adolf Hitler is Hunlein is —



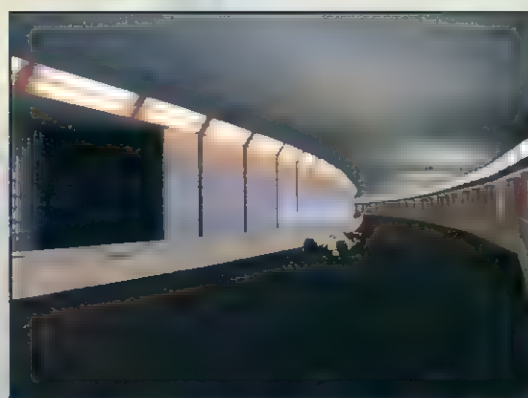
előbbi olyannyira érzékenyen érintett, hogy Nuvolari elképesztő teljesítménye, hogy az előre megírt köszöntő beszédet a győztes s a közönség széme láttára szaggatva apró darabokra. Nuvolari ezen képtelenül gyermeki gesztus ellenére is marad az, aki a korai F1 történetem legnagyobb alakja



kell nyomni, a gép még a vezetést is átveszi tőlünk. No, ebben semmi élvezet nincs. De legyetek felkészülve, hogy ha kikapcsoljátok a rásegítőt, vagy alacsonyabb fokozatra állítjátok mondjuk a blokkolásgátlót, a kormány- és a fékrásegítőt, akkor vért fogtok

tűnk rá, ráadásul legtöbbjüknek 3 fokozatban. Ez azt jelenti, hogy amíg régen mondjuk a fékrásegítő on/off üzemmódban volt, most ez lehet off/low/high, attól függően, hogy mennyire vagyunk már rutinosak a vezetésben. Ha mindenki, mindent a legerősebbre állít, akkor csak a gázt

izzadni a versenyek alatt. Én csak azt tudom ajánlani, hogy lehetőleg jó sokáig próbálgassátok a belővéseket, és ha megvan egy ideális segítségint, ahhoz ne is nyúljatok többet. Becsületesebb játékosoknak ez jó 2 napig eltart majd. Nekem hiányzott a játékból a pálya-



Jaguárja is gyorsabban száguldott Silverstone-ban, mint a Hungaroringen. Ellenfeleink mesterséges intelligenciája sajnos nem sokat javult az előző EA-F1-ekhez képest. Még mindig erőszakosak, és néha a gép kicsit rá is segít

bírók és mentősök jelenléte. Az EA emberei úgy döntöttek, hogy a lehető legmodernebb versenymentet viszik a képernyőre, így nem látunk zászlókat, viszont minden rajta van a kocsikon. Ha a sárga zászló van mondjuk érvényben, beszólnak a fülünkbe és kigyullad a sárga lámpa a kormánykeréken. Ha már a pilótá-fülkénél tartunk, ez az egyik leglátványosabb, és egyben legjobb pontja a játéknak, mivel itt tényleg minden kocsi különbözik.

Nem egy sablon lett kitárlva a kormányokra — itt a lehető legtöbb infót megszerezve a csapatoktól, a készítők próbáltak úgy programozni, hogy szinte egy az egyben a valós kormányokat nézhessük. Ráadásul a kocsik viselkedésében és úttartásában is alapvető különbségek vannak csapatonként. Például a Minardi-csapat gépjárművel sokkal nehezebb egyenesen menni és dinamikus kanyarodni, mint mondjuk a McLaren istálló száguldó repülőivel. Azok kőkeményen tapadnak az aszfalhoz. Egyértelműen érezhető a kocsik színvonal és teljesítmény különbsége a játékban, sőt, még azt is megkockáztatom, hogy a pilóták tudása is függ sokszor az éppen aktuális verseny otthonától. Schumi a német nagydíjon sokkal jobban produkált, mint Ausztráliában, míg Eddie Irvine

stabilitás és sebesség szempontjából. Megecsentem, hogy úgy kiszorítottam a kis Schumachert, hogy elvileg már rég a fűvön kellett volna mennie. Mindezt a kanadai pályán a hajtűkanyar előtt. Ennek ellenére a mocskok ugyanúgy tartottak a sebességet 2 kerékkel a fűvön, sőt a végén még meg is előzött külső iven... hehe... vicces volt.

Egyébként minden F1-rajongó álma egy ilyen játék, de még mindig azt mondom, hogy gondoljátok meg, és próbáljátok ki, mert kormánykerék nélkül játszhatatlan, magas gépigényű, arról nem is beszélve, hogy komoly tudást igényel, nem feltétlenül tud vele bárki játszani.

Mondjuk előző mondatom utolsó része pontosan ránk, F1-rajongókra nem vonatkozik, hiszen mi évek óta újra és újra rávetjük magunkat ezekre a játékokra, abban reménykedve, hogy még élethűbben, még jobb szimulációval élhetjük át a száguldás élményét, és azt kell mondanom, hogy az F1 2001 ebben tökéletesen kielégítő. A legvalóságosabb szimulátor, amit valaha készítettek ebből a sportból, mind grafikailag, mind tartalmilag, igazából a felhőtlen élvezet útjában csak a tudás, a gép, és a kormánykerék hiánya állhat.

-aDaM-



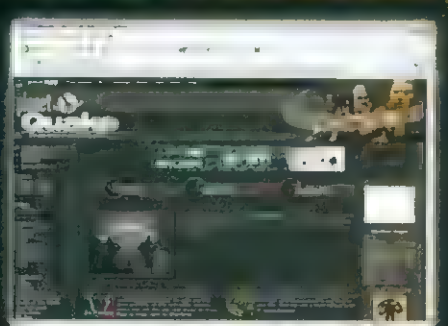
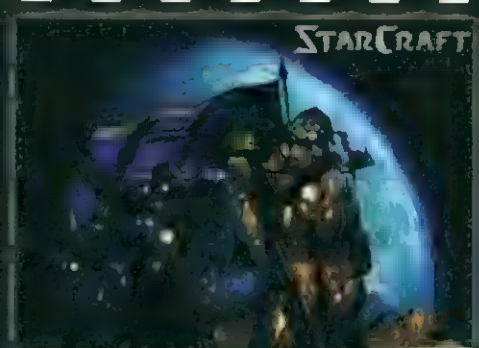
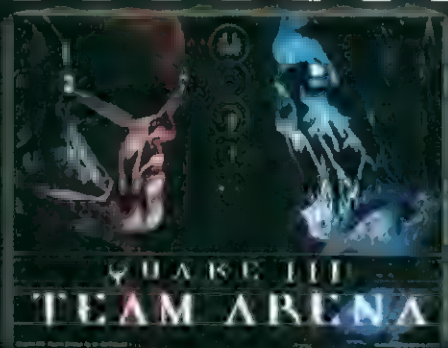
Internet és játékhálózat

- 16 nagyteljesítményű számítógép
- 19" monitorok
- 768kb/s internet sebesség
- Pentium4 processzor, 1600MHz
- GeForce2 grafikus kártya 64MB
- Percenkénti számlázás (8Ft/perc)
- Asztalfoglalás telefonon lehetséges.



Várjuk baráti körök és klubok
jelentkezését hálózati játékra!
Hosszabb időtartamnál egyedi áron!

ACOMP
POLUS CENTER



KARÁCSONYI SZUPERÁRAK!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB + TV OUT
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!



- Intel Pentium4 1600MHz
- 256MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangk.

169.900 Ft

- Intel Pentium4 1800MHz
- 512MB SDRAM
- SoundBlaster Live! hangk.

199.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzorral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Az egyik leggyorsabb videokártyát építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényt méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- 128MB SDRAM
- GeForce2 MX200 32MB
- 54x CD-ROM

99.900 Ft

- Intel Celeron 1100MHz
- 384MB SDRAM
- GeForce2 MX400 64MB+TV OUT
- 12x DVD meghajtó

129.900 Ft



BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú, hordozható alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemez elegendő kapacitással a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az Internet elérése, Multimédia alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 766MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SiS630 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

74.900 Ft

BASE

GERICOM
mobile world

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024x768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- 8x sebességű Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mb beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2 port
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával



- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 900MHz
- S3 SAVAGE IX 16MB VGA
- 6GB merevlemez
- 128MB SDRAM

299.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1000MHz
- S3 SAVAGE IX 16MB VGA
- 15GB merevlemez
- 256MB SDRAM

349.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz
- ATI RADEON 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 512MB SDRAM

439.900 Ft

SUPERSONIC 2



Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: 10.00-18.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden nap
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak vált
ACOMP PEST
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Internet: www.acomp.hu

ACOMP

LOKALIZÁLT JÁTÉKOK

Kis hazánk maroknyi szoftver forgalmazója az általuk kínált termékek magyarított verzióival jelentkeznek. Több szempontból is üdvözlendő kezdeményezés ez: a magyarítások bővülő kínálatát látván esély mutatkozik, hogy további kiadók is csatlakoznak, míg a magyar piac által kínált termékek anyanyelvi hozzáférhetősége hosszú távon a piac presztízsének is javára válhat. Kérdés, vajon érez-e majd, érezhet-e ingerenciát az egyszeri játékos, hogy az angol nyelvű eredeti helyett a magyar nyelven kommunikáló verziót emelje le a boltok — hogy is mondják? — polcairól. Alanti eszmefuttatásunk a jelen idő szerint frissnek mondható magyarítások alapvető színvonalát vizsgálván óhajt segítséget nyújtani a választáshoz.

Pearl Harbor — Az Égi Háború

Az Asylum gyártotta, Travelbox Hungária Kft. által forgalmazott ügyességi játék összetettsége s színvonalai ugyan nem mutat túl a netről ingyenesen letölthető Teletubbies s



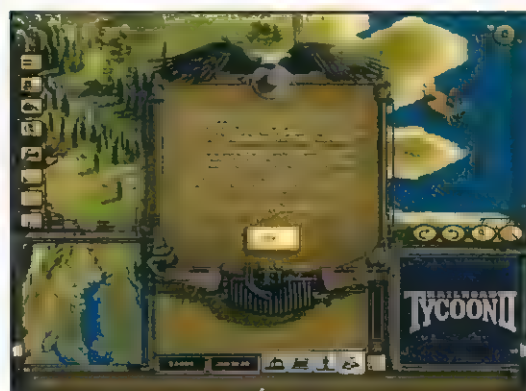
Chicken klónok báján, mi most mégis a termék magyarítására koncentráljuk figyelmünket. Nos: az érdemi játék közben, mely során egy monumentális gépágyút mozgathatunk PCX textúra egén lézengő japán vadászokat, anyanyelvünk sok szerephez — nem jut. De még annyihoz sem, lévén magyarítás ide-oda: a játék közbeni kezelőfelület minden egyes komponense angol nyelven ad tájékoztatást: Time Left, Points,

Damage, Gun Heat. Mint az a termék dobozának kibontását követően előpottyanó szórólap elolvasása után kikristályosodik, idézem: „Ezen szavak a program nemzetközi standard-jéhez való

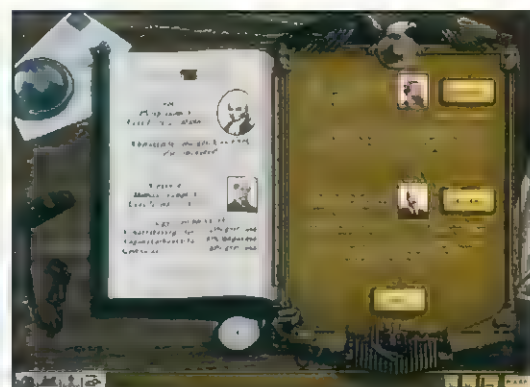
megfelelés miatt maradtak fordítás nélkül.” Értjük. Nézzük akkor, hol is bujkál a magyar nyelv. Egyszer láthatjuk őt a főmenüben, s persze az almenük is — úgymond — magyar nyelven vannak. Az egész program legérdekesebb s legeredetibb szolgáltatása pár korabeli rádiódás, valamint a Pearl Harbori csapást kommentáló Roosevelt Elnök beszéde. Ezek, mint az sejtethető, az eredeti angol nyelven kerülnek prezentálásra, ámde: ha már magyarításról van szó, úgy ille nék venni a fáradságot a feliratozás elkészítésére. Ez nem történt meg. A Pearl Harborra a koronát Akárki Úr teszi fel, aki a bejelentkező videó során elregeji a játék kerettörténetét. Jellegtelen, orgánusmentes orrhanga — mintha csak egy amatőr diktatofelvételt hallanánk — egyértelműen alkalmatlanná teszi ezen feladatra, érthetetlen, hogy a termék forgalmazóinak ez nem tűnt fel. Összességében nivón aluli játékról, átlag alatti színvonal jegyében fogant magyarításról beszélhetünk.

Oil Tycoon — A Nagy Olajüzlet

Az ugyancsak a Travelbox Hungária Kft. által forgalmazott Oil Tycoon magyarításával minden rendben van.



— negativumok tekintetében pár történelmi vonatkozású információ nyomokban iskolás fogalmazásmódját, illetve a világtérképet illető magyarítások mellőzését említhetjük meg — ezek azonban vajmi keveset rontanak a darab élvezhetőségén. A magyarítás

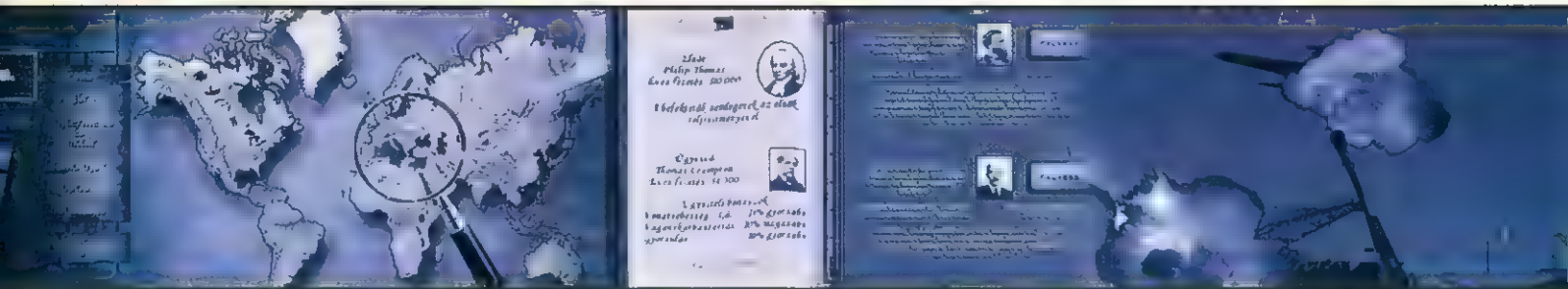


Ez nem is csoda: egy a végleteleg ikon és menüvezérelt darab egyes feliratait, az épületek meghatározásait s utasítások tömegeit fordítani le — idő, s nem elkötelezettség kérdése. A Nagy Olajüzletről sokat ezen túl nem mondhatunk — a már keltezésakor is jócskán túlhaladott játék magyarítása mindenkinek megelégedésére válhat. Az eredeti mű ismerőinek, s az azzal most ismerkedőknek egyaránt. Átlagos játék, jó magyarítással.

Railroad Tycoon II

A Comgame 576 Kft. EVM sorozatának gondozásában megjelent Railroad Tycoon II magyarításáért a kultikus program rajongói felelnek. A magyar nyelven kommunikáló verzió bárki számára hozzáférhető, aki az EVM termékpalettát bemutató www.evm.hu címen elérhető site-ról nem rest lerángatni a 11 megás patch-et. Noha a Railroad Tycoon magyarított változata nem hat ki az előszóban prezentált szövegrészekre, a játék tulajdonképpen mozgatórugóit jelentő, temérdek ikon, panel, kezelőfelület minden komponense magyar nyelven kommunikál a játékoskal. A fordítás keltezési háttérkörülményei ellenére is a kínálat kiforrottabb darabjai közé tartozik

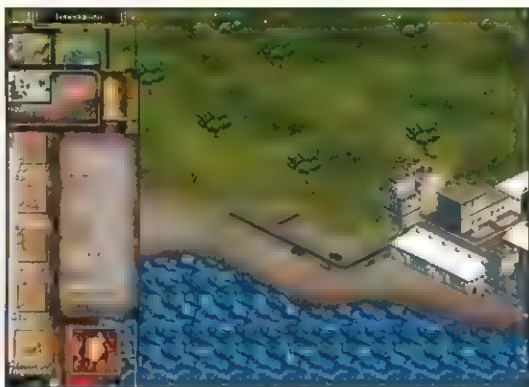




készítői szívesen látják a játékos-társadalom észrevételeit a dunee@freemail.hu e-mail címen. Kitűnő játék, jó magyartítás.

Europa Universalis – Hit, Hatalom, Gazdagság

Újabb fordítás a Travelbox Hungária Kft-től. Korunk egyik főbb hardcore stratégiájának magyartításánál rengeteg hibát követtek el a fordítók. Először is, a darab magáz. Az, hogy a magyartított operációs rendszerek magáznak, az még csak-csak — ám a szórakoztató informatika szemelvényeinek aligha válhat javára, ha a jóval közvetlenebb tegeződési formula mellőzése mellett voksolnak. Az Europa Universalis fordítása ezen túl is hatalmas falat lehetett mind fordítóknak, mind grafikusoknak. Hiába is van szó kereskedelmi forgalomba kerülő fordításról, a készítőket eltekintettek a térkép magyartításától. Így, a térképen Kelet-Poroszországot továbbra is az Eastern Prussia felirat szignózza — s persze ugyanez érvényes a térkép más szegleteivel kapcsolatban is. Ennél komolyabb baj, hogy a darab monumentális helység-adatbázisának ragozott formáit a fordítók nem készítették el. Az üzenetablakok információtartalma így eképpen hangzik: „A seregünket Kurland — ban/ben támadás érte Lengyel Kir. — ből/ből.” Készséggel elhiszem, hogy embert próbáló feladat lehet egy ilyen volumenű programot emészthető formában szabni át anyanyelvi formák szerint. Ám az efféle, már-már a jó ízlés határait



súroló megoldások a fordítók minden kétséget kizáróan példás igyekezete ellenére sem mutatnak meggyőző képet. Ha még sikerült volna a modell — de nem sikerült. A program gyarkorta keveri a ragokat is, így pl: „Királyi Házasság Török Bir. — val/vel.” Megemlítendő a kézikönyv is, mely valószínűsíthetően 130 oldalas terjedelme végett — a fordító már baromira unhatta a banánt — szintén nem tartozik a legszívnálalásabb fordítások közé. Idézek is egy mondatot, hirtelen: „A harci fegyelem fontos a csaták során. Amennyiben egy harcászati egység vagy flotta fegyelmének szintje a nullára csökken a csaták során, akkor az egység el fogja veszíteni a csatát.” Szóismétlés, szóismétlés hátán. Nem állíthatjuk, hogy egy kézikönyv olvasásakor a natív információkon túl bármi másra is szükségünk lenne, ám a használó mégis nyugodtabb, ha az olvasott sorok valamiféle stílusis kiforrottságot is képesek felmutatni. Egyébiránt a kézikönyvben szerepeltetett fotók az eredeti angol verzióról készültek — jóllehet a kiadvány szerkesztője siet ezért elnézést kérni.

A játék alaphangulatát sajnálatos módon itt is a Pearl Harborból megismert Akárki Úr igyekszik megteremteni — sikerkvóciense itt is



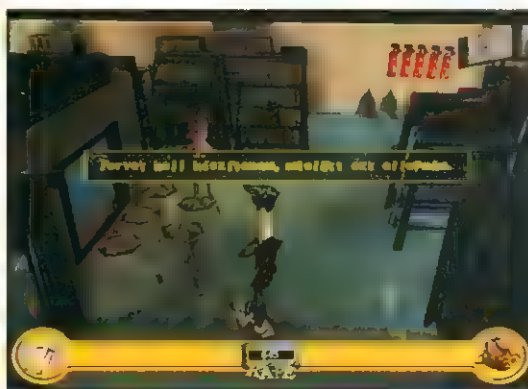
a nullához tart — s ez, tekintettel az eredeti Europa Universalis dörgő, öblös férfibasszusára, szinte már közröhej tárgyává teheti a magyartított verzió bejelentkezését. Kitűnő játék, s — tekintettel a játékvilág változatlanságára, a sápasztó ragszerkezetekre — összességében átlag alatti magyartítás.

The Sting! – A Nagy Balhé

A közelmúlt során keltezett Sting magyartításáért felelős Dynamic Systems Hungary Kft. áldásos módon már jóval komolyabban veszi a prezentációt. Is. Tőlük már a videók átszabására is teltett — szemben az Oil Tycoonban belavírozó Oil Tycoon felirattal, itt a Nagy Balhé logo jelent-



kezik be a videó végén — s a szinkronhangokat sem dilettáns, utcáról berángatott szerencsételtetkekre, ám a magyar szinkronpaletta legjelesebb képviselői közé tartozó lényekre bízták. Szénási Kata, Kristóf Tibor, Tarján Péter, valamint a főhőst, Matt Tuckert megismerkedés Juhász György kezéskednek róla, hogy az itt prezentált videók során nem fogjuk szégyellni, hogy ez egy magyartítás. Sőt. A játék mind írott dialógusok, mind mondatszerkezetek, mind segédanyagok tekintetében remek munka. A Sting fordítói nem egyszerű nyersfordítást közölnek — ők már nem átalították az eredeti verzióban ábrázolt szereplők személyiségét is becsémpészni a sorok közé. Lásd screenshot, Kétes Arc: „Óóóó...izzzé...mutasd azokat az őóóó...holmikat.” Nagy kár, hogy játék közben csak feliratozás útján kommunikálnak a karakterek. Összességében kitűnő játékról, s hozzá méltó, kitűnő magyartításról beszélhetünk.



Gyalog Zoltán

A sarki zöldséges is ezt nyomja

Evekkel, bár, ha jobban belegondolok, már majdnem egy teljes évtizednyivel ezelőtt látogatába mentünk családdal egy kedves ismerősünkhöz... Talán mondanom sem kell, az esetek többségében a familia legifjabb tagja ilyenkor szörnyen unja magát, alig várja, hogy otthon legyen, és azt csinálhasson, amit akar. Másfelől, ott, a vendégségben volt egy — akkoriban még kúriózumnak számító — gép, és amikor alanyunk végre rátapadhatott a monitorra, akkor már vége is szakadt a külvilágnak. Az immáron egyáltalán nem unatkozó páciensünk orra előtt vibrált az a valami, amit kevésbé szakavatott egyének akárjátéknak is nevezhettek. Ezt most kiegészíteném egy varázslatos szóval: kultusz...

Mert az, amit akkor láttam és éreztem, leírhatatlan élményként marad meg bennem örökre. Eszre sem vettem, hogy mennyire telik az idő, és hogy már haza kellene mennünk, kerüendő a vendégszeretettel való visszaélést. Házigazdánk pedig feletem ámuldozott, hogy meddig eljutottam, itt még ő sem járt... ☺
Egy szó, mint száz: beleegabalyodtam a hihetetlen dépezetbe.

The Incredible Machine

www.sierra.com

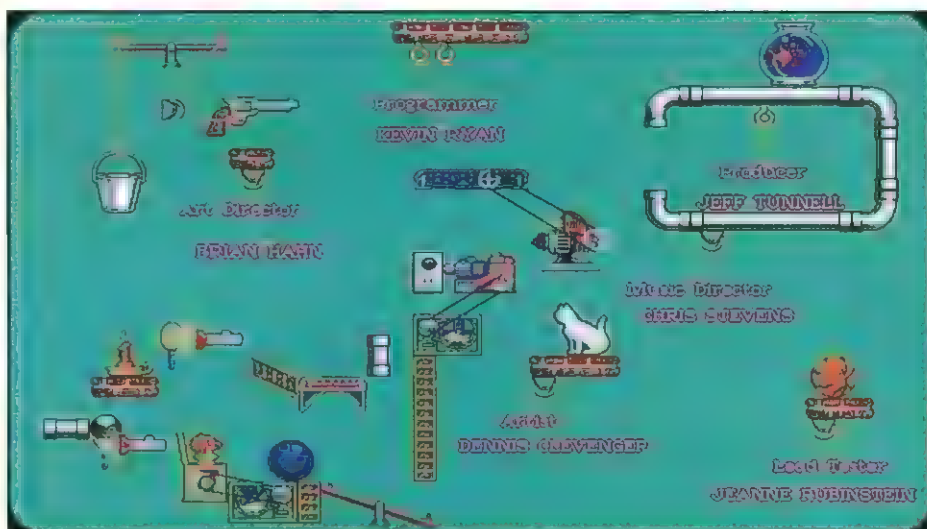
A játék 1992-ben jelent meg a Sierra gondozásában, s azóta is töretlen népszerűségnek örvend; valljuk meg: ez nem kis teljesítmény. Immáron több reinkarnációt is megélt (legutóbb tavaly tért vissza ölelő karjainkba), mégis legelső bemutakozása maradt mindeddig a legnépszerűbb. Hogy mi a titka? Az ötlet, kérem, csupán ennyi elégséges feléltet hozzá!

Adott egy játéktér és rengeteg, különböző operációkra alkalmas pályaelem: ez utóbbiakat

kombinálva kell egy célratoró, épp az aktuális feladatot végrehajtó szerkezetet megalkotnunk. Imádom a bonyolult megfogalmazásokat, de aki rápillant egy képre, máris tudni fogja, miről beszélek, és nem kétségs, elkezdi előtörténi

valamely rejtett zugból a saját példányát. Akinek még nincsen, nos, ne habozzon, gépelje be egy 'kereső-motorba' a címet, bizonyosan megtalálja a logikai játékok eme gyöngyszemét!

Már maga az intro is előrevetíti az egész játék hangulatát, apró kis műtűrók tömkelege szorgoskodik azon, hogy minden egyes szövegdarabka a megfelelő helyre kerüljön. Nagyjából és egészében hasonló dolgunk lesz nekünk is: mindent a megfelelő helyre rakni ahhoz, hogy a hön áhított céljait elérjük. Meggyújtani egy gyertyát, kirepíteni a tekegolyót a képernyőről, egyre megy; mindahányszor furlangosnak, és egyben precíznek is kell lennünk, hogy a megfelelő hatást érjükssük el. A lehető legjobb pozícióba helyezni a gumiasztalokat, megfelelő sorrendben összekötni a fogaskerekeket és futószalagokat az agémeghajtású motorral; ez az, ami felejtethetetlen élményt nyújt mindenki számára! Leckézzessük meg a majmokat, tereljék csak meg azt a szobabiciklit! Kísérjük odyvukba az



egereket, helyezzünk üldöző macskákat az útjukba! Törjük össze Bob, a hal akváriumát a rugós bohóc segítségével!

Irányítsunk! Amit elég egyszerű megtanulni, lévén ez kívül-belül egy egeres játék. Inkább a menüvezérlésről essék szó, ami jelen vizsgálódásunk tárgyánál ugyancsak nem okozott különösebb gondot. Mielőtt a főmenüből kiválasztjuk a Play opciót, láthatjuk a jobb oldalsó ablakoskában mindazt, ami az elkövetkezőkben ránk vár: egy preview-t a feladatról. Alatta tekintethetjük meg célunkat, amit beteljesítve továbbléphetünk.

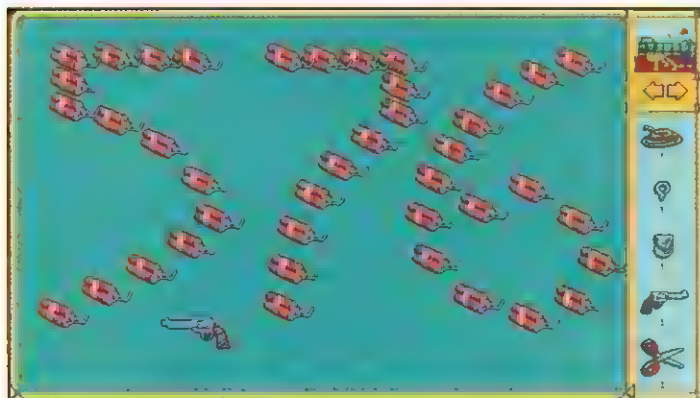
Érdemes megjegyezni, hogy a főmenübe mindig vissza tudunk lépni a jobb egérgombbal (persze az escape is működik, de így mégis csak elegánsabb). Ha még inkább kinyitjuk a szemünket, megpillantunk jobbra egy állandó, függőleges csíkot; ezt minden esetben láthatjuk. Legfelső traktusában van az indító-kép, melyet a félig- illetve egészen kész masinánál tesztelhetjük. Megfigyelhetjük, mi hogyan működik, vagy hova esik egy

adott labda. Ez alatt található az adott feladathoz használható darabok listája, melyet szükség esetén a nyílakkal „lapozhatunk”.

De nem minden gyerekjáték ám!
Vannak olyan rejtvények, amelyeket
csak hosszas fejtegetés után vagyunk
képesek megoldani. Ahogyan hala-
dunk előre a játékokban, egyre
nehezebb és furlangosabb, néha
becsapó kérdések jönnek elő a
pályák szerkesztőjének legelsőtebb
agylegényeiből. Nem mind arany,
ami éger, vagyis nem mindig kell azt
a temérdek felhalmozott tárgyat mind
használnunk; néha elegendő egy jó
ötlet.

Nem is szaporítom tovább a szavakat, annál is inkább, mivel semmit nem tudnék hozzátenni magához a tényleges játékelményhez; ez az a játék, amit kivétel nélkül mindenki ki kell, hogy próbáljon, akár szereti a logikai játékokat, akár nem. Véleményem szerint kétféle ember él a világon: aki szereti a TIM-et, és aki csak fojja.

draceo



576 KONZOL - A MEGSEÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132
 Ha megrendeled (rőzsaszín utalványon küldöd a pénzt)
 az 576 Konzol valamelyik korábbi számát
 (576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük!
 Na ez így már elég kedvező, nem?

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

Italian Job (PS)
 Martian Ghotic (PS)
 Syphon Filter 3 (PS)
 WRC (PS2)
 Dark Cloud (PS2)
 Thunder Hawk (PS2)
 F1 2001 (PS2)

Ico (PS2)
 Half Life (PS2)
 Mummy Returns (PS2)
 Evergrace (PS2)
 Lotus (PS2)
 Shenmue 2 (DC)
 Castlevania (GBA)

EZ ÁM A NAGY SZÁM 1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra**, **5760,-Ft-ért**,
 tiéd lehet további **6** általad kiválasztott korábbi számunk!

Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed
 (pontosan és olvashatóan!)
 Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed
 (pontosan és olvashatóan!)
 Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása,
 ill. 1 éves előfizetéskor a
 kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása

62931306 105 71

<45> <62931306> <105> <71>

1991. november

Újságkihordónak lenni cseppet sem veszélytelen foglalatosság — derül ki az immár számos implementációt megért, Paperboy címre keresztelt alapvetésből. S noha Paperboynek 1991 novemberében híre-hamva sem volt, a kérdéses hónap megörvendeztetett minket Ronnyval. **Rolling Ronny**, fajtájára nézve: görkorcso-lyával szerelt csomag/levélkézbesítő szakember. Az Amigára debütált mű máig is a korai platformjátékok legkiforrottabb darabjai közé tartozik, mely még a **Rodland**dél való egyidejű megjelenése ellenére sem merült feledésbe. Ez nem kis szó: a Rodland főszereplőinek személyében ugyanis oly illusztris arcokat köszöntöttünk, mint a Giana nővérek. Az eredeti, Giana Sisters néven futó, C64-es kultjáték manganyuszikái mind a Jó Öreg, mind Amigán sikerrel produkálnak szerfelett szórakoztató megújulást, sőt: a Rodland révén elsősk között mutatkozik be a C64 alapú kooperatív játékmód is. Az agyával történő kooperációs készségre egyebiránt minden olyan lénynek is szüksége lehet, aki tucatsni, robbanásra kész bombával, valamint a kioltásukra használatos vízesvöd-
rökkal találja szembe magát. Ezen, érdektelennek aligha mondható alap-
ötlet nyújtja a **Boston Bomb Club** néven debütált Amiga mű esszen-
ciáját, mely a hardverre készült logikai játékok egyik szórakoztatóbb darabjaként mutatkozott be. A címképernyő roppant-
mód célzatos. Ha szívesen meg-



terveznéd álmaid nénijét, héderét, gépjárművét, úgy semmiképpen sem célszerű a mind Amigára, mind C64-re megjelent **3D Construction Kit** képességeire hagyatkoznod, lévén annak lehetőségeit a kor már alaposan túlhaladta. Az ismertető elolvasása ezzel együtt is kötelező anyag mindenki számára, aki fogékonysággal viseltetik a 3D modellezés mélységei iránt — az említett szerkesztő a ma használatos modellezőprogramok ősenek fogható fel, s mint ilyen, mindmáig érdekesnek mondható. Tervezni persze nem csak házakat, nöket, avagy autókat lehet: tervezhetünk egy könnyed kis sétát Metro City lepukkant negyedeiben is, főpolgármesteri minőségünkben. Van ez a nagydarab ember, Mike Haggar. Hóentrőgeres kertészgalyája okán mondjuk mi már '91-ben szem-

hamis! Szóval, **Final Fight** — avagy, hogyan lehet félholtra verni Metro City komplett gengster-felhozatalát három karakterrel. A darabnak aktu-
litást ad, hogy megjelenése az új generációs Gameboyra is várható.

Gameboy: hor-
dozható, a korai kvarcjátékokra emlékeztető szórakoztató szerkezet, mely megunhatatlan voltáról a különböző játékokat tároló memória-kártyák számtalan fajtája, valamint ezek alappéppel való kompatibilitása kezeskedik. Más. Ki ne emlékezne az Incubationre? Kit érdekel ... számunkra fontos az, hogy a Battle Isle sorozat negyedik epizódjaként bemutatott sci-fi rémliátomás is elindult valahonnan. Hogy pontosak legyünk, a **Battle Isle** éppen e hónap derekán ünnepli keltezésének tizedik évforduló-ját. A kérdéses számban tömör áttekin-tés olvasható a sorozat első, autentikus epizódjáról. A stratégia kedvelőinek kiemelten javallott az Amigára keltezett **Robin Hood** tanulmányozása is — a kor "kevinkösztnér" Robin Hood láza nem hagyta hidegen a Millennium pro-gramozóit, akik egy, a banális téma jellegéhez képest kifejezetten érde-kesnek mondható darabbal álltak elő. A sherwood-i erdő hercegének min-dennapjaiba ezúttal afféle Populous-szemszögből nyerhettünk bepillantást, mely során fontosabb célkitűzéseinket a rajtaütések megtervezése, lebonyo-ltása, s persze az eltulajdonított javak közjóért való felhasználása jelentette. A játék grafikája érdekes módon még ma is megehető. Némi stratégiai érzék azoknak is elkél majd, akik a hónap



legjelesebb tengeralattjáró szimulató-rával szeretnének — legalábbis — köszönőviszonyba kerülni. A Silent Service jelenkori megújításáról napja-inkban is hallani lehet, míg a sorozat második epizódjáról — mely a **Silent Service II** címet viseli — kimerítő részletességű leírás olvasható a tár-gyalt szám oldalain. Nem mehetünk el szó nélkül minden idők egyik legkétsé-gesebb motorszimulátora mellett sem, mely a **The Cycles** néven borzolta mind a C64, mind az Amiga tulajdo-nosok idegeit. A darab minden kelle-mesebb Amiga emulátor csomagban ott figyel, úgyhogy nem marad más hátra, mint megtapasztalni azt. Feltét-len figyelmet érdemel még a **Rise of the Dragon** névre keresztelt Dynamix Adventure, mely a poszt-apokaliptikus Los Angeles ölen hív minket büntől s fegyverropogástól terhes kalando-zásra, ha pedig kedvünk támad előkni egyet két kill között — vegyük elő a **Jimmy White's Whirlwind Snooker**, mely az Amigára keltezett, dákó és gömb alapú programok legszínvona-lasabb képviselője. A borítón: domi-náns Giana nővérek, háttérben a közeljövőben esedékes Zoo Tycoon nonkomformnak nyilvánított statis-táival.

Gyalog Zoltán



EZ ÁM A NAGY SZÁM



1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az **576 KByte**-ra,
9552 Ft helyett mindössze **6999 Ft**-ért tiéd lehet a következő évfolyam,
továbbá **6** általad kiválasztott korábbi számunk

Ez már bárkinek megéri. Neked is?

Diagram showing the layout of the subscription form with arrows pointing to specific fields:

- Top Left:** "Feladóvevény" (Sender's stamp) with "OSSZEG" (Amount) and "A feladó neve és címe" (Sender's name and address).
- Top Right:** "Belföldi postautalvány" (Domestic postal order) with "EXP TV SK" (Express, TV, SK) and "A feladó adatait kérjük a hátoldalon is feltüntetni." (We request the sender's data on the back).
- Bottom Left:** "Címzett" (Addressee) with "COMGAME '576' Kft." and "1389 Bp., Pf.: 132".
- Bottom Right:** "Címzett" (Addressee) with "COMGAME '576' Kft." and "1389 Bp., Pf.: 132".
- Bottom Center:** "A feladó adatait kérjük a hátoldalon is feltüntetni." (We request the sender's data on the back).
- Bottom Right (Postcode):** "62931306 105 71" and "<62931306> <105> <71>".

Az előfizetés értéke

Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Ne feledd az irányítószámod!

A 6 db ajándék példány
felsorolása
(+2 szám arra az esetre,
ha a választott számok
valamelyike elfogyott!)
pl.: 96/4, 99/2 stb.

Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Ne feledd az irányítószámod!

Diagram showing the layout of the subscription form with arrows pointing to specific fields:

- Top Left:** "Kérlek, írd meg a címet!" (Please write the address!).
- Top Right:** "Kérlek, írd meg a címet!" (Please write the address!).
- Bottom Left:** "Kérlek, írd meg a címet!" (Please write the address!).
- Bottom Right:** "Kérlek, írd meg a címet!" (Please write the address!).
- Bottom Center:** "Kérlek, írd meg a címet!" (Please write the address!).
- Bottom Right (Postcode):** "62931306 105 71" and "<62931306> <105> <71>".

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre
(1389 Bp. Pf:132)

annyiszor 100,-Ft-ot ill. 150Ft,-Ft-ot, ill. 796,Ft-ot,
ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget
és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be
a kért lapok megjelenési számát.

Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez,
úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

***A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.**

Megrendelt újság(ok)
ára + postaköltség
összege

Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Kérlek ne feledd az irányítószámot!

62931306 105 71

COMGAME "576" Kft
1389 Bp., Pf.: 132

COMGAME "576" Kft
1389 Bp., Pf.: 132

<45>

<62931306> <105> <71>

Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Kérlek ne feledd az irányítószámot!

Megrendelt újság(ok) felsorolása
pl.: 96/4, 99/2 stb.

Az 576 KByte

1990-1999-es

számai

100,- Ft/db
(+ postaköltség*)

2000-es

számai

150,- Ft/db
(+ postaköltség*)

2001-es

számai eredeti áron

796,- Ft/db
(+postaköltség)

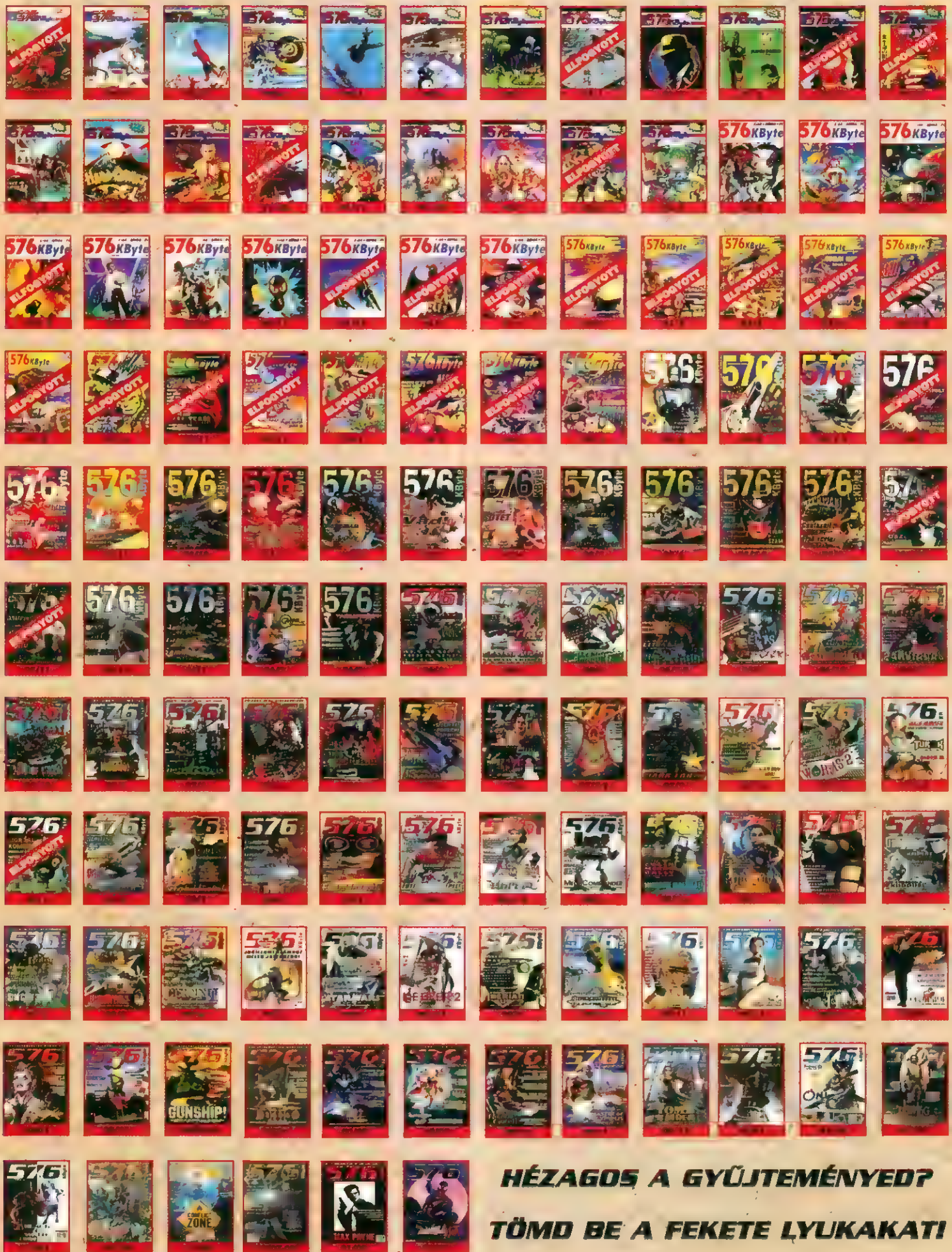
megvásárolhatók
boltjainkban vagy a
megrendelhetők csomagküldő
szolgálatunktól
(1389 Budapest, Pf.: 132)

*** A darabszámtól függően a
postaköltséget az alábbi táblázatból
számolhatod ki.**

db Postaköltség	db Postaköltség	db Postaköltség
1 64.-	21 580.-	41 620.-
2 89.-	22 580.-	42 620.-
3 229.-	23 580.-	43 620.-
4 229.-	24 580.-	44 620.-
5 229.-	25 580.-	45 620.-
6 229.-	26 580.-	46 620.-
7 229.-	27 580.-	47 620.-
8 540.-	28 580.-	48 620.-
9 540.-	29 580.-	49 620.-
10 540.-	30 580.-	50 620.-
11 540.-	31 580.-	51 620.-
12 540.-	32 580.-	52 620.-
13 540.-	33 580.-	53 620.-
14 540.-	34 580.-	54 620.-
15 540.-	35 580.-	55 620.-
16 540.-	36 580.-	56 620.-
17 540.-	37 580.-	57 620.-
18 540.-	38 580.-	58 620.-
19 540.-	39 580.-	59 620.-
20 540.-	40 580.-	60 620.-

Akciónk a készletek erejéig tart!

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



**HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?
TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!**

Cinkelt lapok

Monopoly Tycoon

Spóroljunk:

Megnyerhetsz egy aukciót kevés pénzzel a következőképpen: Indíts el egy árverést, és amint betöltődik, gyorsan válts át az "auction screen save your game" menüpontra. Ezután lépj ki a játékból, és töltsd vissza az így elmentett állást. Az idő 99 %-ánál, minden gépi ellenfél át fogja adni neked a nála lévő cuccokat, a legalacsonyabb áron.

Megapolitan bonus menet:

Játssz végig minden kört valamilyen karakterrel. Miután befejeződött a sorozat, kezdj egy új játszmat és építs egy "Megapolitan"-t. Ebben a menetben, már 200 millió dollárod lesz az építésre, és nem kell az ellenfelek engedélye, hogy felépíthesd a saját városod.

Paris-Dakar Rally

A játékban lévő valamennyi autót használhatod, ha a nevednek a "ILUMBER JACK"-et írod be.

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Készíts egy fájlt "cheats.txt" néven a játék "data" könyvtárban. Neked máris van egy "fps" számlálód a játékban. Nyomd meg a numerikus [+] billentyűt és a csapatod tapasztalati pontot kap.

Cheatek "Single Player Game" módra:

(Ezek a cheatek az életerő és a "basic 6 stats" módosítására jók)

1. Miután készítetted egy csapatot, indíts egy új játékot és készíts egy mentést, vagy adj egy új karaktert a meglévőhöz, és úgy ments egyet.
2. Nyisd meg a mentett játékot (.sav) egy hex editor programmal. (Notepad nem jó!)
3. ASCII kereső módban keresd meg a karaktered.
4. Életerő (Health): Például, ha 10/10 az életerőd ezt fogod látni: 0a 00 00 00 0a
A két 0a hex kódot bármekkora

számra átírhatsz, de ne feledd hex-re átszámolni!

5. "Six basic stat"

Ha a te állásod például 13, 12, 13, 12, 14, 10 akkor ezt fogod látni 0d 0c 0d 0c 0e 0a és átírhatsz bármire, de ne lépd túl, a "race & class" limited.

Stronghold

Indítsd el a játékot "Strong debug"-al

A következő billentyű kombinációkkal aktivizálhatod a cheat módokat:

[ALT]+[B]

— kicseréli az ellenséges épületek erejét 1-re

[ALT]+[F]

— kicseréli az ellenséges épületek erejét 10-re

[ALT]+[C]

— kicseréli minden karaktert

[ALT]+[K]

— megsemmisül egy ellenséges erőd

[ALT]+[P]

— a karakterek egy szinttel feljebb lépnek

[ALT]+[Z]

— gyorsan megsemmisíti az ellenséges csoportot

[ALT]+[G]

— megsemmisül a legfontosabb erőd

[ALT]+[S]

— kicseréli az évszámot

[ALT]+[M]

— ezt nehogy kipróbáld...

Zoo Tycoon

Tipp:

A [ctrl+d] megnyomásával átválthatsz fejlesztő módba. A képernyő jobb felső sarkában megjelenik egy kicsi "x". Ha rákattintasz erre az "x"-re kapsz valamennyi pénzt amiből néhány plusz dolgot megvehetsz.

Hex cheatek:

1. Ez csak kötetlen módban működik, kézikönyv helyett, neked kell szerkesztenie az scnXX.scn nevű fájlt, ahol az XX a "scenario" számát jelenti, amelyik a scenario.zip-ben található. Mielőtt

bármit is átírsz a fájlban, készítsél róla biztonsági másolatot.

2. Nyisd meg a config.zip fájlt, és keresd meg benne az economy.cfg fájlt. Ezt nyisd meg a "Notepad"-al és keresd meg benne a következő sort: cash=50000. Írd be a helyére azt az összeget, amennyire szükség van és mentsd el a fájlt.

Triceratops:

Az adataid között, ha szerepel a „Cretaceous Corral”, akkor lesz az állatkertedben egy Triceratops.

Unicorn:

Az adataid között, ha szerepel a „Xanadu”, akkor lesz az állatkertedben egy Unikornis.

Még egy kis trükk:

1. Nyisd meg a "config.ztd" fájlt a winzip-el.
2. Nyisd meg az "economy.cfg"-t a notepad-al.
3. Keresd meg a "cZooDooRecyclingAmount" sort, és cseréld ki a számot akármire. Ez a szám adja meg a havi profit mennyiséget, amit állandóan kapsz. Alap esetben, ez 8-12 havonta.
4. Keresd meg a "cKeeperCost" aminek az értéke 800. Ez az összeg az állatkert havi fenntartási költsége. Ha ezt a számot átírod, a költségeidet tudod drámaian lecsökkenteni.
5. Ha neked sok pénz hiányzik a játék indulásához, a "zoo.ini" fájl-ban a notepad-al keresd meg a "MSMaxCash" sort. Az itt álló összeget cseréld ki bármekkora, és akár néhány millióval is kezdheted a játékot.

Hugo - Black Diamond Fever

Pályakódok

Palm Beach
Ide nem kell

Old Kiku Trail
31332311134

Diamond Cavern
143221231142

Supply Line
423211131134

Oil Rig

343123113234

Diamond Factory
223121134212

Melt Down
343211114323

The Getaway
243113133324

Operation Flashpoint

1. A [bal shift] nyomva tartása mellett nyomd meg a numerikus [-] gombot a beállító képernyőn. Engedd el a billentyűket, és beírhatod a megfelelő kódokat.

A "Main menu"-ben
champain
Minden küldetés játszható

A "During game"-ban
savegame
Menti a játékot

end mission
A küldetés vége

2. Indítsd el a játékot, és valamelyik pályát, majd írd be vakon: iwillbetheone és sérthetetlen leszel

3. A "campaign" második szintjén, mikor a tiszt azt kiabálja: "go go go!" azonnal pötyög be: moreammo és teljes lesz a lőszer készleted

Végtelen lőszer (hex cheat):
Keresd meg a "weapons.cfg" fájlt, amit a ...\\Users\\NAME\\Saved\\Campaigns\\1985\\ vagy a ...\\Users\\NAME\\Saved\\Missions\\01TakeTheCar\\ könyvtárban találsz. Mielőtt bármit is átírsz a fájlban, feltétlenül készíts róla biztonsági másolatot!!!
Az itt látható sorokban átírhatsz a lőszermennyiséget, fegyverosztályonként.

```
class Magazine3
{
    type="M16";
    ammo=30.000000;
    reload=0.133733;
    id=352.000000;
};
class Magazine4
{
    type="HandGrenade";
```


ammo=1.000000;
reload=1.215374;
id=353.000000;
};

4. Bonusz pálya:
Miután megnyerted a játékot,
(megsemmisítetted a második
scud-ot és megölted Guba-t) nézd
végig a "credits" képernyőket. Ha
végig futott teljesen indítsd el egy
"scene"-t és a fekete pasassal
menj oda Dave telefonjához. Kérj
egy repülést a Cessna-val az
Everből repülőtérré, és vegyél fel
a gépre minden szereplőt, akikkel
játszani akarsz, és tedd ki őket egy
kocsmánál.

Spider-Man

FUNKYTWN
"Toon Spidey"

STICKMAN
"Stick Spidey"

CLUBNOIR
"Ben Reilly" ruha

ADMNTIUM
Sebezhetetlenség

UATUSEES
Mi lesz a harc vége

RGSGLLRY
Karakternéző

CINEMA
Mozi néző

FANBOY
Komikus öltözékek

MME WEB
Szintválasztás

KIRBYFAN
A játék komikus képei

ROBRTSON
Történetnéző

SM LVIII
Gyors öltözék csere

MRWATSON
"Peter Parker" ruha

KICK ME
"Amazing Bag Man" ruha

XILRTRNS
"Scarlet Spider" ruha

SYNOPTIC
"Spidey Unlimited" ruha

TRISNTNL
"Captain Universe" ruha

MIGUELOH
"spidey 2099" ruha

SECRTWAR
"sybiote spidey" ruha

RULUR
"J James Jewett" ruha

EGOTRIP
Lüktető fej

GLANDS
Végtelen fonál

LEANEST
Everything

WEAKNESS
Teljes életerő

LEANEST
Minden eredeti lesz

Zeus - Master of Olympus

Játék közben nyomd meg a
[Ctrl][Alt][C] billentyűket, és ird be:

Delian Treasury
Kapsz 1000 pénzt

Ambrosia
Küldetés megnyerése

Fireballs from Heaven
Egy tűzgolyó söpör végig a
képernyőn

Bowvine and Arrows
A lövésztornyok teheneket lőnek a
nyilveszzők helyett

Cheese Puff
A tehenészek egész sajtokkal
dobálóznak

Championship Manager Season 01/02

Kattints rá az egérrel egy játékosra,
és válaszd az "Action" gombot, majd

a "Set Nickname" opciót, és ird be a
következő nevek közül valamelyiket.

Oliver Collyer
Paul Collyer
Paul Norman
Kevin Turner
Marc Duffy
Svein Kvernoey
Mark Woodger

Kattints az "OK"-ra és válaszd
újából az "Action" gombot, utána a
"Request Coach Report" menüben
válassz egy edzőt, majd kattints
a "Confirm"-ra, és a lehető
legrészletesebb jelentést kapod a
választott játékosról.

(Ez a funkció működik a demóban
és a teljes verziójú játékban is)

Codename - Outbreak

A játék könyvtárban nyisd meg a
[team.ini] fájlt egy
szövegszerkesztővel. A
csapatok minden tulajdonságát
beállíthatod benne. (Rank,
Experience, Speed, Reaction)

Allen Blast

Cheat aktiválása:
Először dupla kattintás a bal
nyílra, majd dupla kattintás a jobb
nyílra, majd a tűzgombra, és a
kattintás az exit-re. Egy üzenet
fog felbukkanni egy dobozban, és
egy új gomb a "Done" szóval.
A dobozba beírhatod a következő
kódokat, majd kattints a "Done"
gombra

iamgod!
Sok pénzed és lőszered lesz.

ammogod
Sok lőszered lesz.

hilevel
Az utolsó szintre ugrasz

points
Sok pontod lesz.

slowman
Az idegenek nagyon lassan fognak
mozogni.

fastman
Az idegenek ismét gyorsak

lesznek, mint alaphelyzetben.

yougirl
Minden idegen nőnemű lesz.

bigboss
Az idegenek jó nagyok lesznek

minime
Az idegenek ismét normál
méretűek lesznek

Mars Taxi

Pötyög le ezeket a betűsorokat
játék közben:

ZEROGEEKICKSASSHUHHUHU
HHUH
Gravitáció kikapcsolása

GAME OVER
Menj aludni, de ne feledd az úrt:)

TROUBLEWITHYOURINNEREAR
Gravitáció visszakapcsolása

MICHAELCANENTERTHISLI
NEINFIVESECONDCANYOU
Az útközések letiltása, és általános
segítség. (pontszámnövelés, több
hajód lesz, stb.)

EJECT
Kidobja az utasod, és jön egy, aki
többet fizet a fuvarért.

COMEONEVERYBODYFREE
BEERFORALLOFYOU
Ha a tárgyak túlságosan szúrósak.

MICHAELDIDANYONEEVERTELLYA
THATBLACKHOLESHAVEALMOST
NOEFFECTATALL
Lesz egy erős fekete lyuk.

MAJORENGINEMALFUNCTION
ONMARS
Ne ird be, ha a Marson vagy:)

ISTHISACHEAT
Egyszerű kérdés, egyszerű válasz.

GETTHOSEFREAKSOUTTAMY
FACETHEYBOREMENOEND
Nagyobb lesz a bevétel az
utasoktól

THISCRATEISAWKWARDIDENTER
AREALLONGLINETOGETA
BETTERONE
Neked lesz a legjobb hajód

Titan processzorhűtők

Legtöbben közülünk sohasem hallottak még a Titan hűtőbordáiról, pedig nem új cégről van szó. A Titan Computer Co Ltd. Főhadiszállása a legnépszerűbbnek számító Globalwinhez hasonlóan Taiwanon van, és azért nem hallottunk róluk eddig, mert nem nagyon terjeszkedtek Európa ezen kis szegletében. Valójában a legnagyobb nevű hűtők — például a Thermalake, az Alpha, vagy a Swiftech — mind elkerülik kis hazánkat, talán azért, mert túl drágák a mi zsebünkhöz viszonyítva, vagy talán, mert nem túl nagy kapacitású cégek. De a híruk az interneten jóval megelőzik őket.

A hűtőknek sosem volt túl változatos formavilága. Majdnem mindegyik ugyanarra az elvre épül. Egészen két-három évvel ezelőttig nem is foglalkoztak tudományos alapokon történő tervezéssel. Igaz nem is volt rá szükség, hiszen az első igazán komolyan melegező processzor a Pentium Pro volt, de ez sem az átlagos felhasználónak készült. A mai CPU csodák kb. 30-40 millió tranzisztort tartalmaznak és tipustól függően, 30-80 Watt körüli áramot vesznek fel, aminek a legnagyobb részét hővé alakítják át. Nem csoda hát, ha a hűtőgyártás egyre nagyobb üzletet jelent.

Mitől is jó egy hűtő? A kérdés nem olyan egyszerű, mint amilyennek látszik. Sok feltételnek kell megfelelnie egy bordának, amit nem is olyan régen még nem nagyon vettek figyelembe a tervezők. Itt van például az egyik legfontosabb szempont, az aerodinamika. Lehetőségeink eléggé korlátozottak a légszállítás terén, mivel nem fér el egy sugárhajtómű a számítógépházban, ezért a bordákat úgy kellene kialakítani, hogy a levegő a létező legkevesebb akadályba ütközvén, nagy sebességgel haladjasson, és úgy hagyja el a bordát, hogy közben a létező legnagyobb felülettel érintkezve a legnagyobb hőmennyiséget távolítsa el. (huh ezt nevezem barokk körmondattal.)

nak. ☺) Ehhez jönnek még olyan apró szempontok, mint hogy legyen az egész könnyű, csendes, jól rögzíthető. De ezek olyan szempontok, amiket általában feladoznak a gyártók a teljesítmény érdekében.

A Titan cég néhány teljesen újszerű, szokatlan formájú hűtővel állt elő, ezek azon kevés termékek közé tartoznak, amelyeknél figyelembe vették a fenti szempontokat.

Socket A / FC-PGA hűtők

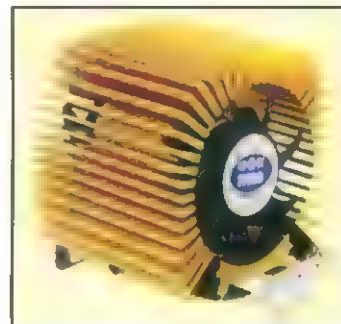
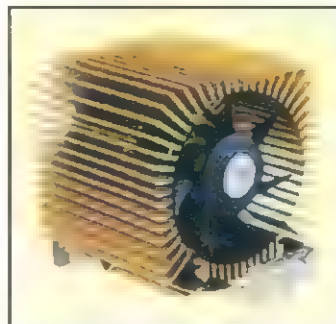
Az első és legkülönlegesebb darab a **Majesty Twins** — leginkább egy kis gázturbinára hasonlít. Érdekessége, hogy két ventilátor van rajta egymás mögött, melyek egymást segítve igen nagy sebességgel mozgatják a levegőt a bordák között, így nem csoda, hogy nem túl nagy mérete ellenére ennek a hűtőnek a legjobb a hatásfoka. A két kis ventilátor 5000-es fordulatszámon sivat, de még így is jóval halkabbak, mint a Globalwin FOP 32 ventilátora.

A processzormagra felfekvő felület elég kicsi ezen a bordán (vigyázni kell a felhelyezéssel), és számomra érthetetlen módon elég durva a kidolgozottsága, tehát egy kis polírozás ráfér.

Ez a modell létezik Pentium 4 (socket 478) kompatibilis változatban is.

A **Majesty Superstar** hasonló elven alapszik, mint az előző versenyző. Ez méretében nagyobb (így a hőleadó felület is), és csak egy darab ventilátora van, az viszont nagyobb, mint a Majesty Twins-é. Így a teljesítményük közel megegyezik.

A **TTC-D5T** típus sem hasonlít az eddig megszokottakhoz. Végre valamelyik mérnök felfedezte, hogy ha nagyobb ventilátort raknak a hűtőre, akkor az kisebb fordulatszámon is ugyanazt a teljesítményt hozza mint kisebb társai. Ezen a bordán egy óriási 8 centiméter átmérőjű ventilátor van és a 3000-es percenkénti fordulatszámnak köszönhetően alig van



hangja. További ötletes újítás, hogy ezen a ventilátoron egy beépített riasztó található, ami éles hanggal jelez, ha valami oknál fogva leáll. Elég sok processzor halálát okozták már tönkrement ventilátorok, aki járt már így annak tudom javasolni. Extrának számít, hogy szinte tökéletes minőségű csiszolt felülete van, ami nagyban segíti a hőátadást, és, hogy kapunk mellé egy kis tubus ezüstpasztát is. Ezzel körülbelül 2-3 Celsius fokkal hidegebb lesz a CPU, mint a hagyományos szilikonos hővezető pasztával.

Ennek a típusnak egyedül a rögzítéssel volt némi fennakadás, ugyanis olyan hatalmas méretű a ventilátora, hogy le kellett csavarozni a bordáról ahhoz, hogy fel tudjam rakni a CPU-ra. A **TTC-D3T** már egy alacsonyabb ártekvésű hűtő, de aki nem akar óriási teljesítményű processzort magának, annak tökéletesen megfelel. 1 GigaHerz feletti processzoroknál nem tanácsolnám. Ennek a bordának is megvan az a negatív érdekessége, hogy feltűnően jó minőségű a megmunkálása minden oldalról, de ott, ahol a legfontosabb lenne, ahol a CPU maggal érintkezik, ott igen egyenetlen a felülete. Ezzel együtt nem egy rossz darab.

Pentium 4 hűtők

A Titan palettáján természetesen egyre nagyobb hangsúllyal vannak jelen a Pentium 4-hez készült hűtők is. Egyik

legújabb modelljük, a **TTC-W2T** már a socket 478-as tokozáshoz készült. Ez a típus már nem annyira formabontó, mint eddigi társai, de a teljesítményre, és a minőségre itt sem lehet panaszunk. Vastag 6 mm-es talpa optimális hőelosztást biztosít, hőleadó felülete hatalmas, és az egész olyan sima, és fényes, mintha lekrómozták volna.

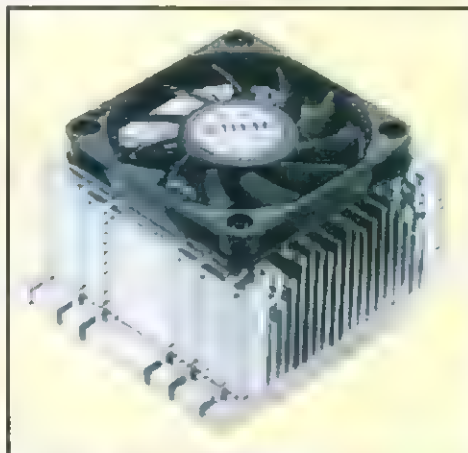
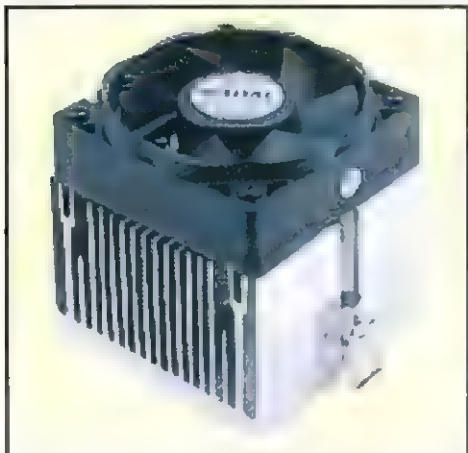
Ehhez a típushoz is jár egy kis fecskendőnyi ezüst hővezető paszta. A ventilátora nem túl erős, de viszonylag halk.

Említeni kell még tennünk a már kihalálófélben lévő socket 428-as tokozású Pentium 4 sorozathoz szánt hűtőről is. A **TTC-W1TB** típusú hűtő egy teljesen átlagos tervezésű darab, jó nagy, egyszerű, megbízható, a kidolgozása ugyan nem első osztályú, de aki nem akarja tuningolni a gépét, annak egy viszonylag olcsó alternatíva lehet.

Mindenkinek merem ajánlani ezeket a termékeket, mert jól látszik, hogy ez a cég nem csak a hagyományos jól bevált dolgokat másolja, hanem áldoz a kutatásokra — és meg is meri valósítani azokat.

atillla

A Titan termékekről további információ szerezhető a **Rutin 2000 Kft**-től a **320-4642** telefonszámon, vagy a **www.rutin2000.hu** webcímen



VIDEONET KFT

**AZ ELSŐ
MAGYAR
TÉKAHÁLÓZAT**

Bp. XIX. Hunyadi 87.
információ: 348-0335; 348-0336

NYEREMÉNYJÁTÉK A VIDEONETTEL!

Nézze meg és nyerjen! Ha jól válaszol kérdéseinkre, megnyerheti az összesen **50.000 Ft** értékű utalvány egyikét, amit a **VIDEONET** bármely üzletében beválthat!

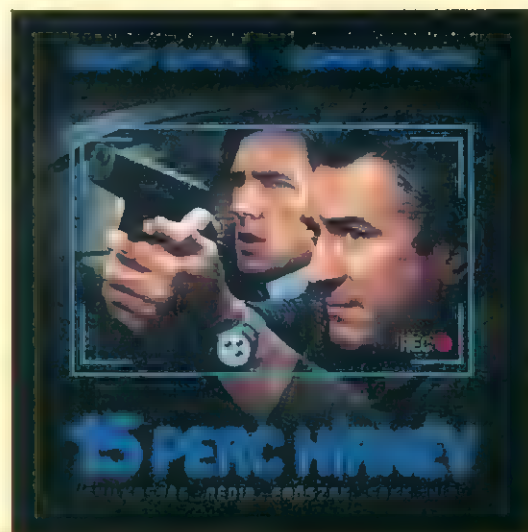
VideoNet beváltóhelyek Budapesten			Országos beváltóhelyek		
II.	Varázs Garázs	Törökvésvéi út 3.b	Sam's Dad	Páskomliget 10.	Galla video
	Videománia	Rózsakert üzletközpont	Pásztorvideo	Vezér út 74.	Galla video
III.	Miami Vice	Himző u. 2.	Video premier	Kassai tér 10.	Horizont
	Fókusz téka	Husztai út 17.	Ha-Na	Kerepesi út 104.	Well video
	Oscar	Madzsar J. u. 5.	M&P	Fogarasi út 62b.	Well video
	Oscar	Váradi u. 19.	XV.	Fő u. 25.	Gigant video
IV.	Eektromobil	Pálya u. 19a.	Éva Boltja	Csömöri út 90.	Gigant video
	Opti 2000	Dunakeszi u. 11.	Fókusz téka	Vasutas telep u. 5.	Gigant video
	Csipet Gmk	Árpád u. 15-17.	Film-Hit	Pesti út 60.	Alfred Hitchcock
V.	Odeon	Kossuth u. 18.	XVII.	Pesti út 152.	Pásztor video
VI.	Pásztorvideo	Izabella u. 68b.	Törpi Videotéka	Flamingó u. 19.	Pásztor video
	Videománia	Andrássy u. 33.	Jupiter	Zrínyi u. 168.	Téka
VII.	Fantázia	Erzsébet krt. 56.	Ász Videotéka	Halom u. 59b.	Téka
	Fókusz téka	Wesselényi u. 54.	XVIII.	Bajcsy Zs. U. 1a.	Viking
	Színes video	Thököly u. 7.	Lako-tel	Szabó E. 32.	Öregek-Fiatalok
	Színes video	Dohány u. 46.	Ha-Na	Zengő u. 16.	Öregek-Fiatalok
VIII.	Lux téka	Práter u. 59.	Prince téka	Rákóczi F. út 87.	Öregek-Fiatalok
	Odeon	Corvin köz 1.	XXI.	Leányka u. 3.	SOSO VIDEO
IX.	Euro Angéls	Csont út 1.	Jámin 99.		Videotéka
X.	Lux téka	Újhegyi sétány 3-5.	XXII.		Mágika
XI.	Multimix	Bocskai út 23.			Mágus video
XII.	Primatéka	Jakubínusok tere 4b.			Videotéka
	Multimix	Lékai tér			Hefi
XIII.	1001. Video	Pannónia u. 95.			Elektromobil
	Video premier	Párkány u. 23.			Elektromobil
	Fókusz téka	Róbert krt. 40-42.			Piántéka
	Odeon	Hollán Ernő u. 7.			Piánvideo
	Videodzsungel	Pannónia u. 13.			Piánvideo
XIV.	Ha-Na	Adria sétány 6/1.			Video Fórum
	Well video	Róna u. 143.			Video Fórum
	Well video	Erzsébet királyné 75b.			Videotéka
					Videobox

A játék kérdései:

1. „A jövőben mindenki híres lehet 15 percre”
- Kitől származik az idézet?
2. Milyen nemzetiségű az Emil Slovak-ot alakító színész?
3. Hányszor kapott Oscar-díjat Robert De Niro?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapra kérjük az 576 KByte szerkesztőségébe eljuttani, pontos névvel, címmel ellátva! Kérjük, a válasz mellett tüntesse fel, melyik beváltóhelyen kívánja értékesíteni nyereményét!

Beküldési határidő: 2001. december 3.



Még pár sor a hűtőkről...

Az előző Cikkben nem véletlenül hangsúlyoztam, ki annyszor a felület minőségének fontosságát. A mai processzorok magja, mint tudjuk, körülbelül egy 1x1 centiméteres lapka.

Ezen a kis felületen kell elvezetni azt a 30-80 Wattnyi hőt, amit a CPU termel, és ez nem kis feladat. Ahhoz, hogy jól működjön, biztosítani kell a lehető legtökéletesebb kontaktust a CPU és a hűtőborda között.

A legtöbb gyártó úgy gondolja, hogy az átlag felhasználó nem ért annyira a számítógéphez, hogy ilyen apróságokkal foglalkozzon, ezért a hűtők aljára egy speciális hővezető műanyag lapkát raknak, ami biztosítja az optimális kontaktust a hűtő és a processzor között. Erről a hővezető műanyagról annyit, hogy elég rossz hővezető, és leginkább a rágógumira hasonlít.

Sokan panaszkodnak, hogy megvették a vadonatúj 6-7-8 ezer forintos hűtőjüket, és még azzal sem tudják 50-60 fok alatt tartani a processzor hőmérsékletét.

Ilyen esetekre próbálják ki a következőt. Szedik le a hűtőt, és ha találnak az alján valami szétkenődött rozsaszin ragacsot, aminek a másik fele a vadiúj Thunderbird magja köré van égve, azt próbálják meg acetonos pamut ronggyal szépen ledörzsölni. Tisztítsák meg a processzor környékét is az anyagtól, majd ezután menjenek el bármelyik számítástechnikai boltba és vegyenek hővezető pasztát (kb. 200 Ft).

Vékonyan kenjék be a hűtő tiszta alját, és egy cseppet a CPU-ra is lehet tenni. Hangsúlyozom, hogy csak egy cseppet, attól nem lesz jobb a gép, hogy nem sajnáljuk tőle a zsírt! Nem úgy, mint nagyapám jó öreg Riga motorja Isten nyugosztalja... mármint a motort.

Aki nem szeret fél munkát végezni az (még hővezető paszta felvitele előtt)

vegye elő a festésből megmaradt 600-as és 2000-es polírozópapírt, rögzítse le egy sík üveg vagy márványlapra, és rakja rá a hűtőbordát, majd nyolcas alakzatot leírva csiszolja tükörsimára a felületet. Ezzel a művelettel is nyerhetünk 3-4 fokot.

A hűtők felaplikálása még a gyakorlottabbaknak is nagy odafigyelést igényel, mert a Coppermine, Duron, Thunderbird processzorokat igen könnyen megölhetjük, ha egy kicsit is féloldalasán szorítjuk rá a hűtőt. Ha valamit elrontottunk, akkor először finom kis recsegést hallunk,

ekkor szedjük ki a processzort a foglalatából és... tegyünk bele egy másikat, az előzőt pedig a bal vállunk felett bátran dobjuk át, mert a lesarkozott, összetört processzorokra sajnos nem érvényes a garancia... Ez ellen sajnos nincs biztos módszer, de sokat segíthet, ha beszerzünk egy CuSpacert. (Ez egy műanyag, vagy fém távtartó lapka, amit a processzorra kell helyezni a hűtő felhelyezése előtt).

Optikai tuning II

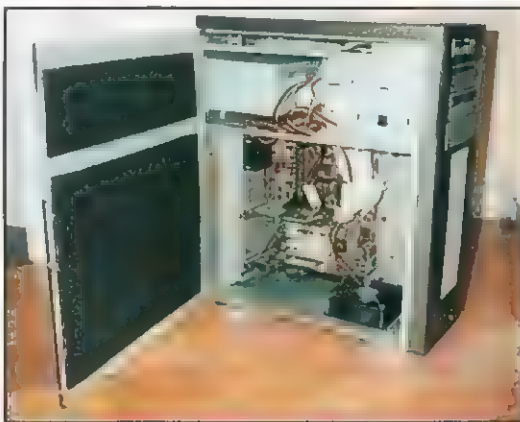
Elég sokan érdeklődtek a téma iránt, úgyhogy megpróbálom folytatni, és egy kicsit jobban belemenni a részletekbe.

A legnagyobb probléma az volt, hogy sokan szeretnék kicsinosítani a számítógépüket, de a gyakorlati tapasztalat hiánya miatt nem mertek belevágni a jó pár ezer forintos házikó feltrancsírozásába / lefestésébe.

Hogy mégiscsak jussanak valamire céljuk elérése érdekében, egy köztes megoldást tanácsolnék, amiben az a

jó, hogy ha nem tesszük a végeredmény, a dolog visszaállítható eredeti állapotába.

Persze, mint minden nagy ötlet, ez sem tölem származik ☺ Menjünk el a legközelebbi Obi vagy Baumax áruházba, és vegyünk műanyag öntapadós tapétát. Ez most így elég gagyinak hang-



zik, belátom... Először én is furcsán néztem, de akkora a választék különböző mintákból, hogy érdemes körülnézni még annak is, aki festésre szánta el magát, mert ilyen szín-harmóniakat elég nehéz egy flakon sprayből elővarázsolni, hacsak nem vagy graffity mester.

A felhelyezés is rém egyszerű, egyetlen hátránya van, hogy csak az oldal-lapokat, illetve a tetőt lehet szépen megcsinálni — a műanyag előlapra sajnos nem lehet gyűrődésmentesen felragasztani.

Logó festés vágás

Ha igényesen szeretnénk valamit rápingálni a gép oldalára — például egy Counter-Strike, Unreal, esetleg

Quake logót —, akkor először is keresnünk kell egy viszonylag nagyfelbontású képet az adott ábráról. Legegyszerűbb töltés közben Alt+Print Screen billentyűkombóval csinálni egy screenshotot, majd kilépés, keresünk egy képszerkesztő programot, és Paste as New Image menüt felkutatva kimásoljuk a vágólapról. A lehető legnagyobb méretben kinyomtatjuk, és egy szikével kivágjuk a peremek mentén. Elkészült a sablon. Néhány próbafűtés után, ha már begyakoroltuk, és megy, akkor fűjhatjuk a házra. Ha már eleve fested a házat akkor a készre polírozott megszáradt felületre fűj, majd száradás után csiszold meg egy kicsit vízes (!) 2000-es polírozópapírral — ha lejött egy két részlet ismételd meg a fűjást.

Ki akarod vágni a logót a ház anyagából? Ezt csak igen gyakorlott precíz embereknek csinálják kézi maró vágó stífekkel. Ezeket a Conrad shopban lehet beszerezni.

Egy kis elektronika

Ha plusz ventilátorokat szeretnénk beépíteni a számítógépbe, akkor zenehallgatás közben elég zavaró tud lenni a zúgás — ilyenkor célszerű lekapcsolni őket. Az ábrán látható egy egyszerű kapcsolási rajz, mely izlés szerint továbbfejleszthető. Fontos, hogy a LED-eket nem szabad közvetlen rákötni a 12 Voltra, mert igen hamar kiporcanak tőle. 12 Volt esetében 650-750 Ohmos ellenállást kell beiktatni. A tápegységen a sárga fekete vezeték a 12 Volt, a piros fekete pedig 5 Volt.

A kapcsolókat és a LED-eket legegyszerűbb, ha valamelyik 5,25-os műanyag takarélemezre rögzítjük. Az összes alkatrészt meg lehet kapni például a Lomex Kft-nél. (Lehel tértől 1 megálló 14-es villamossal).

Hangszigeteléstől

Igazán akkor ér valamit, ha a lehető legtöbb felületet kibeleljük





belül. Arra azért vigyázzunk, hogy semmilyen elektromos alkatrészt ne fedjen be közvetlenül, mert a szivacsok hőszigetelők. Szivacsos hangszigetelést csak olyan házba alkalmazzunk, aminek jó a szellőzése, a tápventillátoron kívül legalább még egy ventilátor legyen, hogy ne rekedjen meg a leszigetelt házban a forró levegő. Ezzel együtt, egy jól szellőző házban nem lesz magasabb hőmérséklet, mint egy nem leszigetelt házban.

A hangfalaknál alkalmazott hangszigetelő szivacsban túl költségkímélőbb megoldásként ajánlhatom a polifoam lapot. Ragasztani elég nehéz, mert egy-két hagyományos ragasztó feloldja — nekem sziloplasztal sikerült.

Ezt is az Obiban kaptam tetszőleges vastagságban. 1 négyzetméter 600 forint körül van, és ez legalább három számítógép leszigetelésére elegendő.

A másik nagy zajforrás a ventilátorokon túl a winchester. Ennek a lehallgatása legyen az utolsó, csak akkor kell ezen elgondolkozni, ha már csak ennek a hangját hallani.

A winchestert ne próbáljuk meg polifoamba, vagy szivacsba csomagolni! Lehet, hogy nyitott ház mellett



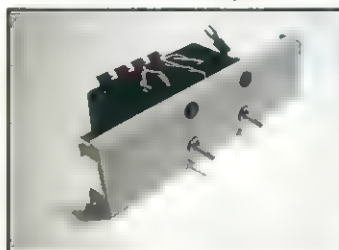
sosem volt még langyosnál melegebb, de ha becsomagolod, tuti, hogy tönkremegy. A fő problémát a fej mozgásakor fellépő rázkódás jelenti, mely érezhetően az egész házra kiterjed, és annak minden alkatrészét berezgeti, ezért olyan hangos.

Igazán egyértelmű megoldás még erre a problémára sem született. A lényeg, hogy meg kell próbálni valamiféle puha, nem fémes felfüggesztést találni. Régebben kísérleteztem olyannal, hogy a kerékpárkapszorból kivágtam két szalagot, a végüket rögzítettem a winchester eredeti helyére, és a meghajtót pedig egyszerűen ráültem a gumiszalagokra, mint egy hintára.

Ez valóban lecsökkentette a rezgést, viszont a számítógép mobilitását rontotta, mivel mindig ki kellett szedni a vinyót, ha vittem valahova a gépet (ez persze elég gyakran előfordult).

Mit lehet még barmolni a gépben? Azt kell, hogy mondjam, hogy sok mindent. Hál' Istennek rengeteg alkatrész tanyázik bent, és mindegyiket fel lehet egy kicsit javítani.

Korábban idegesített a videokártya ventilátorának a szipitása, és ugyanez volt a helyzet, a chipset hűtőventilátorral. (Mindegyikből kifogtam a legcsapágyasabb verziót. Persze lehet, hogy nem az apronetről kéne szerválni az összes alkatrészt ☺) Meg is szabadultam mind a kettőtől rövidúton. A chipset



nem termel annyi hőt, hogy ventilátor kelljen rá, csak éppen egy becsületes hűtőbordát kell ráakasztani.. Általában nem valami egyszerű kicserélni a videokártya, vagy a chipset hűtőbordáját nagyobbra, mert elég nehéz úgy rögzíteni, hogy stabil is legyen, egyszerű is legyen a helyhiány miatt, és nem utolsósorban könnyen és nyomtalanul el lehessen távolítani, ha neagysten érvényesíteni kell a garanciát. Nagyjából az összes kritériumnak megfelel a következő módszer. Szükségünk lesz egy régi Pentium 1-esre vagy 486-osra való hűtőbordára — minél nagyobb, annál jobb. Először is sziloplasztal a chip négy sarkát lehet vékonyan bekenjük, majd a közepére hővezető pasztát kenünk azt is nagyon vékonyan. Ezután szorítsuk rá a bordát, és hagyjuk száradni 2-3 órát. Ennek a rögzítésnek az az előnye, hogy ha nagyon szükséges, akkor le lehet szedni a bordát egy kis feszege-



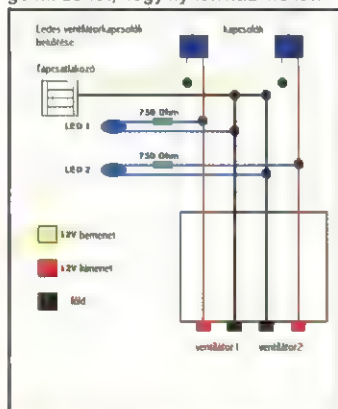
téssel, magától nem fog leesni, a hőátadás mégis kiváló lesz.

Egy nagyobb borda segítségével tehát megszabadulhatunk a chipset ventilátorától, de a VGA kártyára azért tegyünk ventilátort, pláne ha húzni szeretnénk. Viszont így a jobb hűtéssel azt is tovább tudjuk tuningolni.

A következő alkalommal, overclockolni fogunk, és megismerkedünk a tuningolás filozófiájával ☺

A kockázatok és mellékhatások elkerülése érdekében kérjük olvassa el az 576 kByte-ot, vagy kérdezze meg kezelőorvosát, gyógyszerészét.

atillia



SZERVÍZ

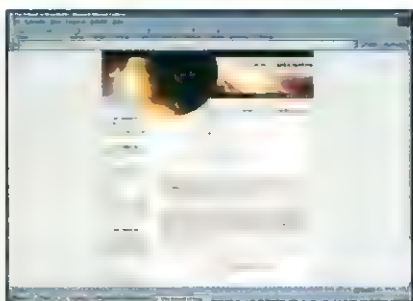
MÁTRIX, TINTASUGARAS, LÉZERNYOMTATÓK
GYORS JAVÍTÁSAI
BEVIZSGÁLÁS, DÍJTALAN!

BP. 1083. SZIGONY U. 9-11.
TEL: 323-0-323, 06-30-9-510-510

VALLEJO NYOMDOKAIBAN

<http://www.artofgregmartin.com/>

Úgy tíz éves lehettem, amikor először láttam Boris Vallejo munkáit. Biztos köztetek is vannak, akik emlékeznek a régen elfeleddett InterPress magazinra. Ebben a fantasztikus és misztikus történetekkel foglalkozó újságban, folyamatosan közölték a „mester” szebbnél szebb festményeit. A mai napig kutatók a net zegzugos ösvényein, hátha rábukkanok egy eddig még általam nem látott gyönyörű festményére. Jómagam legalább fél tucat olyan könyvet is megvásárolgattam (angol és magyar nyelven egyaránt), mely az ő munkásságával foglalkozik. Aztán egyszer, miközben járok-kelek a nagyvilágban, rábukkanok valami hasonlóan fantasztikusra. Vallejo mellett még jó néhány hasonló kvalitású művész él a világban, csak valahogy egyik sem olyan tökéletes. Az említett érdekesség egy gép desktopjáról vigyorgott rám. Valami egészen hihetetlenül gyönyörű kép, mely egy fantasztikus tejutrendszert ábrázolt a maga hihetetlen valóságosságában. Aztán a szerelem első látásra effektus után, máris azt kutattam, vajon kinek a keze munkáját dicséri ez a műalkotás. Nos, az illető neve Greg Martin. Vallejoval ellentétben Martin nem festő, hanem számítógépes grafikusművész. Nem akarom szaporítani a szót, ezt mindenki nézze meg a saját szemével. Körülbelül 20 háttérkép tölthető le a művész saját nevével fémjelzett website-ról. Minden kép a legkisebbtől (800x600), a legnagyobb (1600x1200) felbontásig elérhető és letölthető.



ONLINE HÍRLAP

<http://www.magyarhirnap.hu/Erdekesindex.shtml>



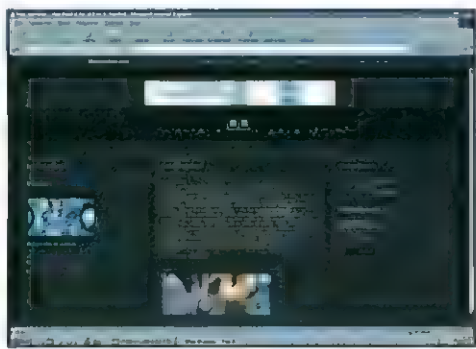
Amikor már végképp nincs mit a tévében nézni, vagy éppen unjuk az egyformán unalmas hírcsatornák beesett szemű riporterit. Amikor minden egyes bulvárlapból kifogyott a számunkra érdekes információ. Amikor nincs kedvünk bekapcsolni a

rádiót, és onnan hallgatni azt, amit a tv már egyszer belezajongott a fejünkbe. Ilyen alkalmakkor jön az Internet jótékony hatása. Híroldalak bőven találhatók, és ezek mindegyike másképpen (szórakoztatóbban) próbálja ontani az információözönt. Valamelyest felüldülésnek mondható a Magyar Hírlap online hírmagazinja, ami az újságtól eltérően, más módszerekkel szögezi a „szörföst” a monitorhoz. Érdekes módon az összes kiemelt link (mely egy-egy hírt takar) valami jópofa és figyelemfelkeltő infót tartogatott. Példa: „grafológus kutatja az internetfüggőséget”, „virtuális temető”, és a halál a hálón”, „pisztolyok nőknek, vadászpuskák kétbalkezeseknek”. Nyugodtan állíthatom, akármelyik ehhez hasonló hírmorzsára kattintunk, garantáltan kellemes időtöltésben lehet részünk. Mostanság nehéz olyan oldalakra lelni, ahol az unalmasnak tűnő híreket is el tudják érdekesnek, és ami a lényeges, valóban érdekfeszítőnek adni. Az egészről csak annyit, hogy mindez magyar nyelven és napi frissítésben bármikor olvasható és elérhető.

ÉS, HA MÁR HÁTTÉRKÉPEK...

<http://www.bluemoebius.com/fs.html>, <http://www.visionofdreams.com>

Ha már háttérképeknél tartunk, engedjétek meg hogy néhány hasonló érdekességet is bemutassak nektek. Nem mindenki van oda a Vallejo féle festményekért. Aki kicsivel technokratább, sokkal inkább előnyben részesíti a számítógépes trace-elés

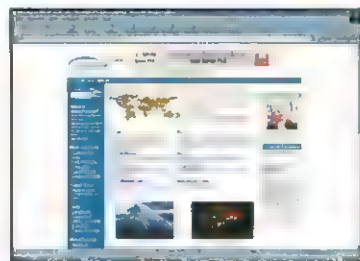


útján generált fantáziaképeket. Eme műfajnak szinte megszámlálhatatlan mennyiségű ismert és ismertetlen követője van, hiszen számtalan nagyszerű munkát láthatunk a partikon és trace compokon indulók keze alól kijönni. Valami hasonló válogatásnak örvendhetünk, ha felkeressük az alábbi linkektől némelyikét. Ezek az oldalakon a külföldön világszerte élő ifjabb és öregebb grafikusok legjobb munkái láthatók, melyek mindegyike direkt a számítógépünk képernyőjére van igazítva. Hatalmas mennyiségű kép közül válogathatunk, sorrendbe, kategóriákba rendezve. Ezek a létező összes műfajt felölelik, a tudományos fantasztikumtól a fantasy-ig, a nonfiguratív ábrázolásig, vagy a játékok hőseinek ábrázolásáig.

UTAZUNK, DE HOVÁ?

<http://www.virtualltourist.com/?s=N&>

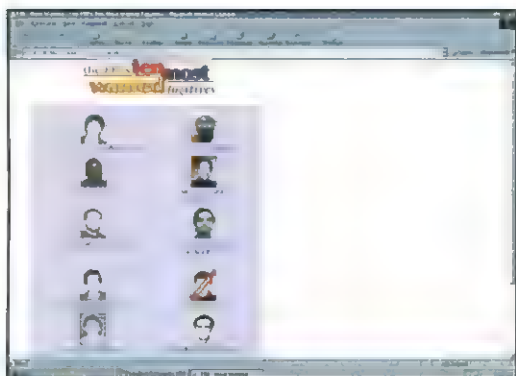
Nehéz döntés. Valaki menni akar, de nincs meghatározott úti cél, még csak ötlet sem, hová lenne érdemes ellátogatni. A pénz se egy hátrányos szempont, de tegyük fel abból most elegendő mennyiségű áll rendelkezésünkre. Egyszerű a válasz, üssük fel a világháló nagy képeskönyvét, lapozgassunk ebben az irdatlan méretű virtuális információhalmozban. Ha keresésünk sikerrel jár, akár el is juthatunk a Travel Community hivatalos oldalára, ahol a világ összes, akkor éppen aktuális utazási ajánlatát átböngészhetjük. A keresés pofon egyszerű, ugyanis kontinensenként vannak szétosztva az utazási lehetőségek és a hozzá tartozó utazási irodák ajánlatai. Hozzá kell tennem, hogy a magyar ügynökségeket csak nagyon kis számmal képviseltetik a site-on, de ne felejtjük el, nagyon kicsi ország vagyunk. Mindenesetre végigkálauzolnak minket az összes ismert és még ismeretlen olyan helyen, amiről még csak nem is hallottunk (legalábbis én biztos). A helyekről megtekinthető néhány exkluzív kép, esetleg videó bejátszás, na és ami a legfontosabb, az utazási lehetőségek és árak. Minden az adott földrészt pénzneve szerint lebontva. Aki már eljutott valahová, nagyszerű továbbutazási térképet is megtekinthet. Honnan, hová a legérdekesebb úgy átruccanni, hogy azt a lehető leggazdaságosabban történjen, pénztárcánk vagy hitelkártyánk is túlélje a törtéteket.



TOP 10 MOST WANTED!!

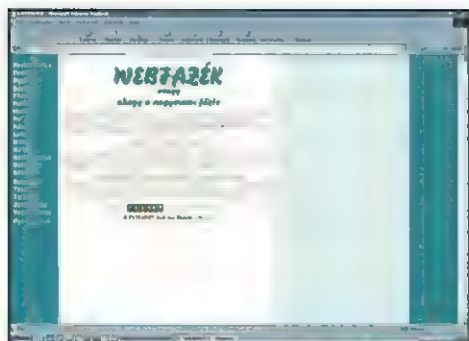
<http://www.fbi.gov>

Ki ne szeretne gyorsan meggazdagodni? Talán nem is kell hozzá Amerikába menni. Csak szét kell nézni egy kicsit, és lehet, hogy ott sétál velünk szembe ötmillió ropogós zöldhasú. A dolog nem teljesen veszélytelen, főleg, ha azt az ötmilliót olyan úton szerezhethetjük csak meg, ami nem ér fel egy életbiztosítással. Kicsit érdekesen hangzik a dolog, főleg ha hozzátesszük, hogy egyfajta embervadászatról van szó. Nagyon messze vagyunk mi ezektől a dolgoktól, de gondoljunk csak bele. Mi van, ha pont itt tűnik fel egy olyan illető, akit a világ másik oldalán égre-földre keresnek. Az FBI (Szövetségi nyomozóiroda) honlapján mi is becsatlakozhatunk ebbe a világméretű játszmaiba. A világ tíz legkeresettebb emberéért minimum ötezer, maximum ötmillió dollárt fizet az Amerikai kormány. Elég, ha a felismert illetőről leadunk egy jelentést az irodának, vagy felvesszük a kapcsolatot a legközelebbi Amerikai nagykövetséggel. A honlapon minden fontos (ismeretes) információt megkapunk. Ki az illető és miért keresik, mire vigyázzunk, veszélyes-e, na és természetesen a jutalmat. Azt hiszem nem titok, hogy a legkeresettebb ember Osama Bin Laden, érte nem kevesebb, mint öt milliót fizetnek. De nem kell megijedni, van más is akiért hasonló összeget fizetnek. Ugyanítt szuper oldalakat olvashatunk a bűnözők világáról, híres esetekről és leleplezésekről. Nagyon szórakoztató olvasmány, még ha csak érdeklődésképpen is keressük fel az oldalt.



WEBFAZÉK

<http://www.externet.hu/webfazek/>

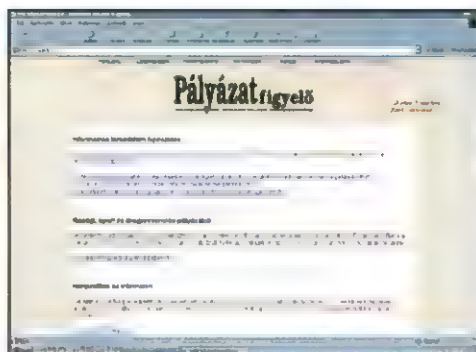


Sokszor elhangzott mondatok. „Mint az anyám főzte.” Legalább egymillió alkalommal elhangzottak hasonló kijelentések a környezetemben, ami néha arra engedett következtetni, hogy magyar barátaim némelyike nincs otthon a szakácsművészetben. Végül is nem szégyen

az, hiszen hiába vagyunk annyira híresek a konyhaművészetünkről, még nem kell mindenkinek a Gundelben dolgoznia. Természetesen vannak azért közöttünk vállalkozó szelleműek is, akik megpróbálják bizonyítani az ellenkezőjét a fenti állításoknak. Végül tényleg eljön a dicső pillanat, és mi ott állunk a nagy próba előtt, hogy bebizonyíthassuk főzési tudományunkat. Már csak az hibádzik, hogy vajon mit is készítsünk. Egyszerű recepteket mindenki tud (tea, rántotta, pirítós J), de ennél is lehetünk kreatívabbak. Elég széttekinteni a hálón, és a rengeteg külföldi és idegen nyelvű oldal mellett rögtön feltűnik a webfazék site-ja. Az oldalon a legkedveltebb magyar receptek szinte összes darabját fellelhetjük. Nemzetekre leosztva megtekinthetők a legkedveltebb külföldi ételek, valamint az ingyencs „nagymami receptek”. Akinek kedve van, az megírhatja a saját kedvencét is, ezzel is gazdagítva az így sem kevés ételkülönlegesség számát. Minimális lebontásban felsorolásokat láthatunk az egyszerűbb tésztá, aprósütemény, saláta, szendvics, hal és húseletekből. Jó főzőcskézést kívánok mindenkinek.

PÁLYÁZATFIGYELŐ, HOGY TE CSAK A LÉNYEGRŐL ÉRTESÜLJ

<http://www.pafi.hu/>



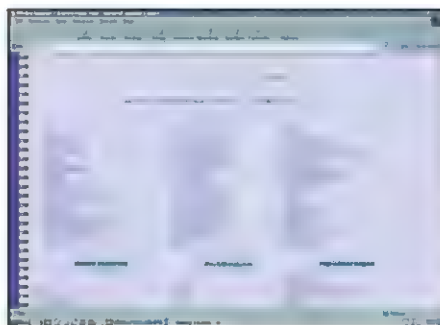
Nagyon hasznos kis weblapra lettem a minap. Biztosan van köztetek vagy az ismerőseitek között olyan, aki valamilyen úton-módon megpróbálkozott egy pályázattal vagy hasonlóval. A pályázatfigyelő oldalán megkap-

hatjuk a Magyarországon belül, jelenleg élő összes pályázat leírását és feltételeit. Az oldal külön pontokban foglalja össze a kormány által támogatott, és az egyszerűsített pályázatok leírásaival. Minden részről pontos tájékoztatót olvashatunk. Az összes feltétel és jelentkezési kritérium pontos dokumentációja áll rendelkezésünkre. Az esetleges régebbi, vagy már lejárt pályázatok adatai is megtekinthetők. Ki nyerte meg, milyen feltételekkel nyerte meg, van-e lehetőség az újrapiályázásra? Az oldalon nagyszerű összeállítást találhatunk még, Magyarország összes jelenleg működő nonprofit szervezetének működéséről. Itt megtudhatjuk mely cég pontosan milyen tevékenységet folytat, és hogy esetleg hogyan tudnánk mindezeknek mi is hasznát venni. A pályázatfigyelő teljesen ingyenesen működő weboldal, mely bármilyen pályázatról ingyenesen ad felvilágosítást. Tehát, nyugodtan küldhetjük mi is a sajátunkat, ők közhírré teszik.

CÍMTÁR. A KÖZ, SZOLGÁLTATÁRA.

<http://www.szarvas.hu/internet/s-konyvjelzo.html>

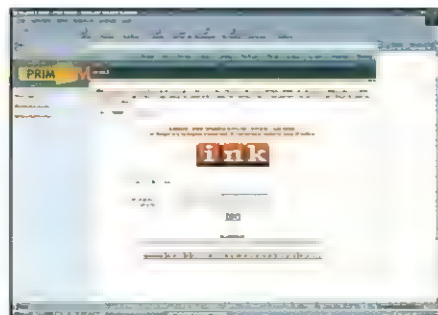
<http://www.prim-online.com/maci/>



Egy a sok közül, mondhatnánk. Annyi van belőle, mint égen a csillag. Igen, ezek az Internetes címtárak. Egy oldal, amely egyszerre más több ezer oldal címét tartalmazza, mindezeket sok száz kategóriába rendszerezve. Barangolásaim során, ezekből én szinte csak külföldiekkel

találkoztam, bár mostanság egyre több a magyar site-okon feltűnő címfelsorolás. Ezek egyik nagyon nagy előnye, hogy a megtalálhatóak rajtuk a legtöbb fontos intézmény saját weboldalának linkje. Néhány alkalommal, bevallom, nagyon jó hasznát vettem eme szolgáltatásnak. A keresőkre sosem lehet panasz, ezért könnyen megtalálhatóak a speciális, vagy éppen nagyon ritkán keresett oldalak is. Egy-két kategóriát azért megemlítenék még a felsoroltak közül: online vásárlás, freeweb-freemail, fejdvd oldalak, legjobb külföldi és magyar webes keresőszerzők, számítástechnikai és informatikai weboldalak, és web magazinok, portál oldalak. Érdekes még felkeresni az ugyanitt található humor oldalak bejegyzéseit. Szuper szórakoztató némelyikük, ne hagyjuk ki őket.

-Uriel-





A piszkos tizenkettő - avagy tizenkettő tényleg csak egy tucat?

Ketten álltak a hídon. A hidat minden meggyőződés nélkül építették. De ez most nem lényeg. Szóval ketten álltak a hídon. Nem is híd volt igazán. Csak egy leégett futófolyosó az északi szárny két őrtornya között, egy keskeny acélsáv hét láb magasan. De hagyjuk már ezt a rohadt hidat. 576-os számú Comgame Büntetés Végrehajtási Intézet még '90-ben épült, hogy legyen egy hely, ahová vizsgálat céljából elzárhatják azokat a tömeggyilkosokat, akik a társadalom egy rétege számára potenciális példaképként szolgálhatnak.

Szóval azok ketten, akik álltak: egyikük kefefrizurás, megtermett férfi volt. Eredeti nevén: Jónás degeneré Bocsinka, de mindenki csak Duke-nak szólította. Úgy tudni, a kilencvenes évek közepén csak rajta múltot, hogy a Földet nem lepték el a peep-show-k, és az övön aluli tevékenységekre szakosodott szórakoztatóipar bevételére éhes földönkívüliek. Az egykor nyalka legény mára elnehezült akatologatónak látszott, izmait belepte a tévézés minden helyhez kötöttsége.

A másikuk jóval törekenyebb, madárcsontübb alak volt, a testtartásán, fellépésén látszott, hogy csak nemrég sikerült feldolgoznia a Bayern 1999-es BL döntős vereségét. Olyan régóta dolgozott már a cégnél a háttérben, kiszolgálva a „nagyokat”, hogy az igazi nevére már senki sem emlékezett. A kitűzőjén ugyan az állt, hogy Ray Krebbs, de csak mert valamilyen rejtélyes okból, Duke az első pillanattól fogva ezt a nevet ejtette ki a száján, mikor rá nézett. Ő pedig úgy gondolta jobb nem hergelni a dagadó bicepszü *nandrolon* (sportolók, figyelem! burkolt antidopping kapány!) reklámozat. Arról persze fogalma sem volt, hogy Kék Halálnak gúnyolták a háta mögött. Neki is meg volt a maga históriája. Egykor ő maga is elítélt volt. Többszörösen visszaeső „over-clockoló”. A kaputelefontól a szendvicselegítőig, mindent túl hajtott. A MIR úrállomáson fogták el rézgallérral a kezében. A vád szerint túl sok szilikon zsír volt a füle mögött. Eredetileg jól menő szoftvercege volt a nyugati parton.

„Hü, de puha! Ez a Szilán? — Nem ez a Törp!” Fagyálló Törpuha, kétkben vigad a magyar! — szól a szlogen. Az ő rendszerei tették lehetővé, hogy az elítélt hősök virtuális alteregói meghódíthassák a fiatalok szívét, lelkét. Büntetésének harmadolása reményében vállalta el, hogy segítkezike Duke merész tervének kivitelezésében.

Álltak tehát a kifutón, a korlátra támaszkodva, és elgondolkodva szemlélték a telep udvarán gyakorlatozó fegyenceket.

— A Hová tűnt Balogh Nóra? — akció valami egészen új vállalkozás. Merőben szokatlan az egész, még a mi számunkra, a katonai titkosszolgálat számára is.

Ray-t nyomban elkapta a szakmai érdeklődés. Izgatottan előrehajolt, minden idegszállával figyelt.

— Azt akarom, hogy te vedd kezébe az irányítást, Ray — mondta Duke. — Az efféle brutális akcióknak te vagy a szakembere. Válaszd ki a szuperhős szektorból azt a tizenkét rabot, akire szükség van. Állítsd választás elé őket: vagy SHIFT-DEL, vagy részvétele az akcióban.

— Miért pont tizenkettőt? Nem kell követnünk a kettes számszerezt? — sopánkodott a szemüveges férfi. Mert Ray szeretett Ban-t viselni.

— Szerinted az 576 kettes számszereztben van? Ne legyél már bilgész! — Duke néha nagyon nevéen tudta szólítani az embereket. Volt érzéke hozzá.

— Elnézést, uram. Mindig elfelejtetem, hogy kettőnk közül Ön az ész, és én az izom. — vonult vissza Ray.

— Tehát, — enyhült meg Duke — ott tartottunk, hogy közöld velük a választási lehetőségeiket.

— Hát éppen ez az. Nincs sok választásuk.

— Ezek bűnözők, Ray. Van, aki igazi gyilkos, van, akit a körülmények, vagy éppen a hivatása kényszerített, arra, hogy balesetnek látszó módon több tárat lőjön egy ártatlan maffiózóba. De mindenképpen gyilkosok. Rászolgáltak a tesztelők ítéletére. És vigyázz, Ray, nagyon vigyázz velük! Megítélésem szerint te vagy ugyan az egyetlen, aki szükség esetén el tud bánni a fickókkal, de azért résen légy! — Ray arcán

most először jelent meg valamiféle halovány mosoly. És most először nem egy túlpörgetett hardver jelent meg lelki szemei előtt. Hanem egy általános védelmi hiba, egy betöltődést félbeszakító kékhál. — Abban nem lesz hiba, sensei. De láthatnám az aktákat?

Miután átolvasta a gyűrött paksmétát, aminek a borítóján az állt: Marimar Vs Fiorella, egyes csapó, Ray végignézett az elítélteken. Az első, akin megláncoltatta látószereit, egy hallgatag fiatalember volt, kopott bőrkabátban. A jelentés szerint topless modell volt, mielőtt elnyerte a Miss Bikini címet. Szereti a szőrös orrot és a gyengéd fricskákat. Hogy mi? Jobban megnézte a fényképes úrlapot, amit bizonyára Duke rejtett sebtében az iratok közé. Az átizzadt papíron kézírással ez állt: a jelölt nyelvi készségei kielégítőek, további observatio indokolt!

— Tehát — tért vissza a hivatalos gondolatmenethez:

1. Max Payne, jobbára ártalmatlan, azonban ajánlatos jelenlétében az alábbi szavak használatának kerülése: olasz-magyar, ravioli, Sopranos, csendes Don... etc. Zavarba ejtő fizimiskáját egy arcára fagyott mosolynak köszönheti. Rájött ugyan is, hogy a fiúk Southparkban nem viccelnek. Amire ő gondolt, az a Southfork Ranch volt.

2. Parker, keresztnév ismeretlen. Szenvedélyes bányászrelikvia gyűjtő. Levegőbe repített egy marsi kolóniát, mikor Frank Drebin módszerével hatástalanított egy atombombát. (a tábori orvos megjegyzése: a sajnálatos baleset folyományaként, csak egy bevérzett szemgolyót sikerült az adatmentőknek visszanyerni, a jelölt ennek ellenére kommunikációra és csábos pillantásra képes).

3. Lara Croft, az egyetlen nő a jelöltek között. Feladván biztos állását az Uzi cég egyiptomi kirendeltségénél, beállt egy lánycsapatba. De nem volt hajlandó alávetni magát a menedzserének, mikor az a tetőfokára akart hágni. A copfos patrónus ráadásul bestiának nevezte. Azóta egy ujjal kénytelen táncolni a klaviatúrán, és átnyergelt a fiúbandák

szórtelenítésre. Kiváltképp a bikini vonalnál.

4. John Mullins, illegális bajuszviselésért tartóztatták le. Az elfogásakor ellenállt, és vagy fél gallon bagóletet serecintett fogai közül a Mirandát ismertető tiszt helyettes barkójára. Anti-terrorista, anti-virális és anti-bébi kiképzést is kapott.

5. Kertész Vilmos — különösen veszélyes, szociopata, alias „A Pincér”. Áldozatait csapott vállával, igénytelenül elválasztott hajával csalta csapdába. Többrendbeli szörzsalhasogatásért ítélték el.

6. Patrick Galloway, korának nagy gondolkodója, először ejtette ki a száján azt, hogy terabájt. Akkoriban ez istenkáromlásnak számított, nyomban le is tartóztatták. Pár éve, szökési kísérlet közben harcképtelenné tett négy foglart egy vektorelméletes feladattal, és egy különös kegyetlenséggel elemzett Mikszáth novellával. A szektor legidősebb lakója.

7. David Llewellyn Jones, meghasonlott arisztokrata. Az ütésálló paróka feltalálója. Meg sem próbált ellenállni a kivezényelt hivatali hatáskörrel való visszaélésnek, mert miközben grafikai bugokat keresett a Norton Commanderben több hátszolgolyája a szekrény alá gurult.

8. Gordon Freeman, igazi „esztéká-keretes” tudós. Az elfogását kísérő éles zajra, (a jelenetben az állt, hogy csak egy a meleg hatására táguló univerzum reccsent nagyot) az a szerve, amit a fülének hittek, megmozdult, és kettévágott egy borkommandózt. Utólagos vizsgálatok kiderítették, hogy a *Fekete-Mészám*-a kutatóbázison történt sajnálatos baleset mellékhatása eredményezte arcának eme furcsa kinövését. A dudoról kiderült, hogy nem fül, hanem szaglószer, és beszélni is tud, sőt Bocsik Orr néven tóksót vezet a tévében.

Megjegyzés:

A személyi állomány nem teljes, de bízva az emberi képzelet erőszakra való igényében, további delikvenssek felvétele várható

SZIGORÚAN TITKOS!

Ender Wiggin

A hónap bukása

Hot Wheels: Mechanix

A Hot Wheels nem más, mint a játégyártás Lorenzo Lámája. A tüzes kisautók ugyan mindent megtesznek, hogy felforrósodott kerekeik, valamint az általuk bemutatott elképesztő manőverek segítségével elkápráztassák az ifjoncokat — a Mattel játégyár Hot Wheels modell/pályasorozata ennek ellenére még csak nyomába sem ér a Matchbox, avagy az olasz Burago ázsiojának. Tagadhatatlan tény ugyan, hogy az utóbb említett két konszern jóval nagyobb múltra tekinthet vissza, ám a Hot Wheels eladásai valószínűleg már maradnak is ott, ahonnan immár évtizedes pályafutásuk során sem sikerült kitörniük: a játégyártás „meg-nem-értettel” között. Ahogy Lorenzo Lámá várja élete első mozi forgatókönyvét, úgy a Mattel is várja a Hot Wheels eladásait. Namost: Mr. Lámá mindezt hiába várta a felkérést, ám továbbra is szívesen mutatkozik hétköznapi „bedtudó” típusú motorkerékpárján, 16:00-tól 16:45 percig. A Mattel pedig — mely, ha értesüléseim nem csalnak, a közelmúlt során már csődökzeli állapotba jutott, s esett áldozatul a Hasbro játékkoriás felvásárlásának — továbbra is állítja: a Hot Wheelsnél ütősebb autómobil sorozat nem létezik. Volt a Matteltől He-Man: Masters of the Universe, amelyre



én is rá voltam kattánva sokkal, köszönhetően a képtelen izomzattal rendelkező figuráknak — akkor még azt hittem, erre buknak a bőrök, így kézenfekvő megoldásnak tűnt gyermek fejfel szorongatni kezemből az übertáp He-Man, majd körlehetetlenül kijelenteni: egy napon ÉN is ilyen leszek! Hááá! Elég az hozzá, hogy ezt a súlyozós szituációt viszonylag rövid időn belül sikerült elunnom az eddigi 99 nekifutás során, sőt az idő múlásával He-Man bicepszeinél magasztosabbnak vélt inspirációra találtam. Mindezenközben, a He-Man mondatokhoz sikerült becsodólni. A most húsz/húszon túli generáció sejtethetően kinőtte, az új pedig — sokkal inkább mutatkozott vevőnek

a megkérdőjelezhetetlenül fantáziadúsabb, jóllehet ugyan-csak ódon keltezésű TransFormersre — naná, hogy Hasbro — avagy az Ekszónmenre (aki szerintem elég égő). A Mattel Hot Wheelsből befolyt,

valószínűleg katasztrófális eladásait látván most itt, ezen oldalon pánikol be, megelőzendő a tüzes kisautók He-Manéhoz hasonlatos sorsát. Az erre használatos eszköz pedig: egy számítógépes játék. Nem adventure. Versenyjáték. Miért merünk katasztrófális eladásokról beszélni anélkül, hogy tisztában lennénk a Hot Wheels mondatokról ráfordítás/profit arányáról? Hát kérem: nem ez az első alkalom, hogy a tűzvered beveszik a PC-k monitorait. Legutóbb éppen fél éve jelentkeztek, ám a darab annyira gyökér volt — prerenderelt pixelvidékeket róvó, béka-szája-elöl-elugráló gépjárművek — hogy SzJVC végül suvasztotta a darabot illető kritika közlésének idejét. Fél év múlva jelentkezni újabb Hot Wheels játékkal pedig, mondhatnók: gyanús, nagyon gyanús.

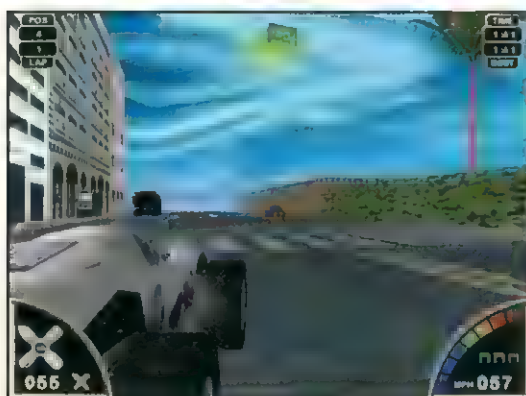
Ég(né)nek a Kerekék

A darab készítői állítják, hogy művük támogatja a 3D-s gyorsítást. Ez, tekintettel a szolgáltatás pár éve már alapkövetelmény voltára, szinte megnyugtató. Hiába azonban a GeForce 2-es, hiába azonban a Creative Blaster Riva TNT, hiába azonban a Voodoo: hardveres gyorsítást itt nem kapsz, Móricks! Miután a darab háromféle — egy első, második, s egy

újgenerációs gyorsítóval sem mutat hajlandóságot az együttműködésre, a Hot Wheelsre immár kiééheztetett használó elindítja az alkotók által mellékelte szoftveres módot is. Ez már valami, mi? Ki emlékszik már arra, mikor láthattunk utoljára szoftveres módot egy darab shortcutjai között... Ám, tekintettel az előállt körülményekre, szoftveres módban azért csak nekiugrunk a darabnak.

...de csak a kerekék?

A játékról: felbontást változtatni nem lehet — marad a 320*240. Kb. az a szint, mint mikor a Carmageddon 1-et próbáltuk működésre bírni egy 100-as Pentiumon. Csak még rondább. Sokkal rondább. Ellenszenves, „haggyá má” gépjárművek, melyek a Revolt kisautóknak s a Monster Truck Madness sorozat bőhőm nagy gép-szörnyeinek frigyéből született torz-korcsok módjára próbálnak a pályán maradni. Minő szerencse: sokat ilyen felbontás tükrében nem látni belőlük. Pályák: nem léteznek. Csupán agyahagyott pályatervező szakmunkások esetlen rémlátomásaival találkozhatunk. Példa: kanyar után elfogy az út, majd két, egyenként húsz-harminc pixelből álló csőbe torlik, melyek alatt rémisztő lávarengető dül-fül kedvére. Akkor most vanálál: 1. Vagy nyomj egy satuféket a kanyar után, s csurog át szépen a csőveken. Ááá, nem jó, hátulról beléd száll a gép — estek le. Szeva szoftisz. 2. Nyomd neki padlón, s mutasd be, hogy is csinálja egy szakember. Ááá, ez se jó... próbálkozz sokat: esélyed sincs. 3. Fogd meg a Hot Wheels: Mechanix feliratú ezüst korongot, hajtogatd össze, majd miután a hordozó meglepően nagy pukkanás kíséretében kettétörök, ismételd meg a műveletet mindaddig, míg jó neked.



by GyZ

Csevegő

Legutóbbi csevegőnkben némileg felindult hangulatban szóltam fel mindenkit, hogy írjon bátran levelet nekünk, hogy megtarthassuk havi négy oldalas terjedelmünket... Hát szó se róla, iratok is dögivel — így eshetett meg az, hogy egy reggel a szerkesztőségbe betévedvén mintegy félszáz e-mail fogadott. Ez volt az a pillanat, amikor úgy döntöttem, hogy többé nem teszek ehhez hasonló felelőtlen kijelentéseket ☺ Ne is pazaroljuk tovább a szót, inkább csapjunk a lecsóba — vagy ahogy első levélírónk is fogalmaz:

In medias res : mint láthatod, 1 közös témánk máris akad, lásd téma megjelölés - azaz Harcosok Klubja. Nem titkolom arra akarok célozni, hogy először nem fogtam, ki is az a tester, aki a Falloutnál azt az igen-émlékező monológot bekezdésnek szánja, amit Tyler mesél, de a mostani csevegőben csak rájöttem (Október). (Nem áll szándékomban elkeseríteni téged, de azt a bevezetőt nem én biggyesztettem oda, hanem Balage — ebből is látszik, hogy az egész szerkesztőség akut Fight Club mániában szenved — Martin például sokszor meg van győződve róla, hogy tulajdonképpen ő maga Tyler Durden... vagy fordítva... ? — VargaB.). No comment. A céloim, és amire a téma is utal, az nem kevesebb, mint a csevegőben létrejött hiányt kitölteni, egy különös ízt vinni a kialakult légkörbe, vmint annak az illőnek, aki elolvassa, kellemes időtöltést adni. Eredetileg ez a levél nem neked szólna közvetlenül, hanem Sz.JVC-nek, de sajna már nem ő a CSevegő vezetője, így a te feladatod elolvasni, vmint kiemelni, vajon miért írtam én ezt a levelet.

A szerencse, hogy mivel neked megy a levél, a Harcosok Klubja sztorit egybevonhatom a bevezetővel is, szívesen csak örülhetek.

Sokan kritizálják a csevegőt, hogy lapos, vagy uncsi, meghogy másról sem szól, hogy csak az 576-ot dicséri/szítja, stb.-és-iggy-tovább-és-iggy-tovább. Amit most leírok, az csupán arra segít rávilágítani, hogy létezik az az igen relatív fogalom, hogy 'IDŐ' — ami ugye mindent megold, megmagyaráz, ha sok eltelik belőle. Én már '96 óta olvasom rendszeresen ezt a lapot, és ez azért elég hosszú idő arra, hogy a lényegét átfogóan értékeljem, mind a csevegőt, mind az újság színvonalát érintően. A legfontosabb, hogy az egészet egyben kell látni, és bármilyen hihetetlen, de a történelem, mint fogalom, csak egy célra szolgál, hogy az ember tanuljon belőle — de erre a legmegfelelőbb. Nem akarok itt semmit sem szépitni, szép idő van a hátatok mögött, már a 126 szám is megvan, teljes gőzzel megyünk a 150. szám felé.

Ez leírhatatlanul nagy teljesítmény, amihez gratulálok, és nem mondom nagyon meglepőtt azzal, hogy lesz itt még legalább még egyszer ennyi is. Ugye az idő mindent igazol majd, elvállik, kinek lesz igaza, és hogy azzal ki(k) fog(nak) majd jól járni, de a jelenlegi helyzetben elfogadható az a tény, hogy belőlem nem a túlzott optimizmus szól, hanem a szilárd tény az, amit bemutatok. (Ezt nem én írtam, de akár az én szavaim is lehetnek volna, ezért a kövérést — VargaB.) Én ehhez mást már nem teszek hozzá, hiszem Sz.JVC már elmondta a lényegét az egyik csevegőben — miszerint az igazi olvasók megfogják venni a számokat, függetlenül az adott tartalom színvonalától

Rögtön folytatam is — a továbbiakban leírtak között ne nagyon keress összefüggést, mert csak egyetlen 1 szálon fut össze a legújabb írtak témája. Előre leszögezem, hogy a későbbi részek nem saját szülemények, mind copynght, vagy ha úgy jobban tetszik, REMAKE -je (Huh, képzavar, időt!!! — VargaB.). Az áttekinthetőség érdekében időzjel között van, ami egy egységnek felel meg. Az áttekinthetőség érdekében minden egyes levélre igyekszem a megfelelő helyen válaszolni

„Haj *****! Merri Krisztomosz for evrivan! Ülök az asztalomnál, írok Kinn micimackó fázik (-zik-zik), és a hó is hull melleleg. Nézem az izzót. Még ég... Nem ég... Pedig ki sincs bekapcsolva! Rázogatom. Nem ég. Kicsavarom, becsavarom, facsarom. Ééé... Click! Mivolt ez? Netán csapda? Zuhanok! ÁÁÁÁ! Nem, ez az isteni fény! Megdicsőültem! Látnom, amit írunk! Ünsten! Mit írtam? És ilyen ferdén??? I. Cím!

A fenti taiwani gyártmányú karácsonyfa izzó készlet hibaleírására a következőket tudom javasolni. F jelű sárga vezetékét kösse össze A jelű zöld vezetékkel, S jelű zöld vezetékét forrassza össze Z jelű lila vezetékkel, O jelű kék vezetékét semmiképp se kösse össze M jelű fekete vezetékkel, és vágja el a zöld vezetékét... vagy a pirosat...?

Üdvözléssel:

K. Lajos villanyszerelő

UI: a mellékelt számlát szíveskedjen 3 munkanapon belül kiegyenlíteni!!!!

„CSősz *****! Aza helyzet, hogy neki álltam levelet írni neked, mert sokan be a csevegőbe szoktak kerülőni és szerintem ez tőle kirá', mert akkor mindenki amit gondolunk azt el tudja olvasni arról a dologról, amiről írunk neked. Az én levelem mindenestül betennéd a csevegőbe akkor hullajó lenne és akkor, akkor meghínálak még az fagyzni is a haverokkal mer akkor te is haver lennél mer tők jó lenne, értem? És akkor még írok még ide

vmi, hogy tele legyen a sor mert akkor nem lesz az oldal olyan üres és tesse fogod azt mondani hogy nahát egy üres levelet kell betennem a csevegőbe, milyen hülye gyerekek ez az Ődön, bese rakom. Tehát képzeld bementünk az ibafóra és ott kipróbáltuk az internetet és baromijó volt, kár hogy te nem voltál ott, mert akkor te is láhattad volna... (Először azt hittük nemis műik rendesen, aztán szóltunk krapáknak hogy javítsa meg mert képzeld hogy az volt hogy kipróbáltuk hogy milyena cimelek mert lehethogy csomó kafa program van a cimeleken és az hullajó lenne. Beütöttük hogy <http://www.nehogyelhidd.com> vagy mi, és akkor azt mondta a bazsa hogy hullajó mert mindjárt megy csomó program meg lesz játékok meg minden. És akkor képzeld az volt hogy csaknem működött... (Akkor szóltunk főszernak aki azt mondta zihir hogy nem műik a serveretek meg hogy hót zihir hogy kivan kapcsolva meg minden. És akkor tők csatlódott volt mindenki. Lécci javiccsátok meg hogy lehessen hátatépézni plz. Majd egyszer kihívunk hogy verj el mindenkit Mortalba, vagy lehet hogy vki meg fog tudni verni téged, mert Gyusza már hullaprofi és már eldöntögetett egy csomó gyereket telepen, és ő a kirá' és jáccanotok kellene együttl, értem?.....Válaszolj lécci levélben vagy cseveiben, értem? Na helömerit apu jön és feltartom dolgozni. Na helönyusziszilya, majd még írok, ha később, értem? Hullajó? - Ődön.” (az itt leírtak direkt hibásak, eredetileg is ilyen szerkezettel szerepelnek) Na helö Ődön, mert lapzártá jön és feltartasz dolgozni, értem?

- MOST JÓNA A KEDVENCEM =)))-

„Tisztelt *****! Jóska bácsi vagyok, de szólithacc nyugottan Jóskának is. Foglalkozásom: mérsáros. Óvasni nem tudok (ezt a levelet is egy barátom írja vmilyen word nevű kutyával). Sok rokonom van, akik óvasnak mindenféle újságokat. Ez engem nem annyiban érint, hogy minden elovasott újságot nekem aggyák csomagolópapir gyanánt. Egy ideje óvaszák azt a 576 nevű újságot, azóta minőn vevőm tökéletesen mőg van elégedve az új csomagolópapir minőségével. A március nekőm nagyon nagy meglepetéssel kezdődött. A rokonaim Nagy hírről gyűttek: az 576 ezután sokkal nagyobb lössz. Erre aztán nagyon mögőrdültem. Most aztán beférnek a papírba a nagy sonkák, csülkők és oldala-sok is. - Jóska bácsi, Jóska bátyám! Bocssá meg nekem nagy tiszteségben, hogy kérdéssel válaszolnék kend levelére, de áruja már el nekőm: kend zsemjével vagy rizsával tőti a hurkát, mer a zsemlyétől fulladok, a rizsától meg rámjön a szaporaság, ha meg vegyesen, hajaj, azt még kendnek sem kívánnám...

Kb ennyi a poénbombákból, a levelem végen megtudod, a humorkellésen kívüli mi volt ezekkel a céloim, most Folytatom egy kicsit más vizeken: itt is ahumor a főszereplő, de ez egy kis paródia a csevegőbe beírtakból, csakhogy legyen már vmi a hónap dumájában is:

„ - EGY TIPIKUS ELÉGEDETLENKEDŐ:

Helö *****! Az újság úgy szar, ahogy van! Már két napja ugyanaz a dizájn, ugyanaz a papír, de még a tinta szaga se változott! Őcsém, nem akarok sértetgetni, de rohadtul konzervatívok vagytok! Hát hol lácc már 100 oldnál rövidebb újságot manapság? És hol a CD??? A MAGIC COPMUTER, meg a BM-P már régóta rányomta a legkirályabb prodzsikat is a korongra. Arról már nemis beszélék, hogy nincs hárdrver, meg szoftverteszt, értem? MIÉRT NINCS??? Na meg a Windows felhasználói rovat is hiányzik! Azonkívül egyszersem olvastam meg gépi kódú programozásról és jól jönne egy Tervezz és készíts otthon PIII-at egy fogatlan fésű felhasználásával mindössze 34 forintból! rovat is. Lehetne egy külön oldal, ami az új játékok crackeléséről szól! És még vmi! MINEK POSZTER??? NEM KELLI FELESLEGES! Ennyi! H a nem változtacc, megvárunk a lakásodnál a testvéremmel!

SPJ azaz SuperPower JAMES a legkirályabb!

De hát a tinta szaga változott... a tinta szaga változott!!!!!!

- AZ ÖTLETGAZDAG:

Helö *****! Te figyzz tők jó lenne az újság, ha felhasználhatók néhány 5letemet! Pontokba szedtem őket - Legyen ingyenes hárdrver melléklet! Így minden számhoz adnátok egy 3D gyorsítót, procit, vagy videokártyát (persze az újság ára nem változna) - Legyen az újság 800 oldalas, de reklámok nélkül (de az ár ne változzon) - Adjatok minden újsághoz egy bombanőt (de az ár ne változzon) - Minden számhoz mellékeljete egy nyelvvizsgát, vagy egyetemi diplomát az ár megváltoztatása nélkül! - Legyen minden újság mellett 3 eredeti CD-s játékprogram (de az ár ne változzon) Ha ezt nem csináljátok meg meghaltok! by D.J.Mc., ClevelandaBoy Kedves Dj Mc Clevelandeaebed... Izé... Sajnos ***** már nem válaszolhatta leveledre, mivel a napokban örök nyugalomra tért. Én, mint frissen kinevezett főszerkesztő, már dolgozom a hárdrver-mellékleten, és felvettem a kapcsolatot a Tüzes Tinik partnerszervíz PR-osával is (na persze ígérni nem ígérhetek semmit..., de a hőlgyek tesztelését már megkezdöttük). Jelen pillanatban épp a kollegák nyelvvizsgáit és diplomáit fénymásolom a szuper hárdrver minőségű színes

emberek úgyse tudunk alkotni. Na és ezek állítják azt, hogy csak jó kritikát raktok a 4 oldalnyi csevegőbe, pedig ez nem így van. Minden hónapban jönnek olyan levelek (hálisten ilyenek vannak többségben), amelyekben a kedves olvasók intelligens eszközökkel leírják véleményüket az újságról, amiben rendszerint van kritika és dicséret is.

Az októberi Csevivben volt egy olyan kedves (?) olvasó, aki azt állította, hogy uncsik az 576 leírásai. Őszintén bevallom, hogy én amióta csak veszem a lapot, még sosem (!) olvastam végig az egészet, minden tesztet stb... Tudom, hogy valamilyen szinten azt lehetne rám mondani, hogy akkor én nem is vagyok igazi 576-fan. Én azért veszem az újságot, mert kíváncsi vagyok az aktuális játékokra, és arra, hogy azoknak az embereknek a véleményeit elolvassam, akik ugyanolyan (inkább nagyobb) pc-game fanatikusok mint én. Mivel én sem vagyok mindenevő a játékok terén, ezért én csak azokat a cikkeket olvasom el, amik engem érdekelnek. Nagyon valószínű, hogy az a leírás, ami nem érdekelt, nekem unalmas lesz, ezért nem is kezdek bele. Ugyanezt tudnám ajánlani annak is, aki „elalszik” az újság olvasása közben.

Ha meg minden cikk unalmas, akkor térjen át a Game****-ra vagy miltomén mire. Én személy szerint azért nem veszem a konkurens lapokat, mert ha egyszer pc-s játékokról akarok olvasni, akkor semmi szükségem arra, hogy megtudjam a magát állítólag „játékkörültek lapjának” (bocsi 576, tudom hogy volt ilyen szlogenetek, de nem rátk vonatkozik) nevező újságból azt is, hogy Ricky Martyn újcd-je mikor jön ki, vagy hogy a Jurassic Park 3-ban milyen volt a főszereplő zoknija a forgatás alatt. (remélem a konkurens lapok olvasói most nagyon berágnak rám)

A másik dolog pedig a csevegő hossza és tartalma. Sajnos ez tényleg igaz, hogy már nem olyan „pezsgő hangulatú”, mint régen volt. Ám szerintem ez egyáltalán nem attól függ, hogy most éppen ki olvassa el a leveleket és ki válaszol rá. (jó ettől is persze) Ezért csak mi olvasók vagyunk hibásak. (akinek nem inge ne vegye magára) Régebben az adta a csevi hangulatát, hogy itt vitakoztak egymással (!) az olvasók, nem pedig a főszerivel, mint ahogy most van. Persze ennek van ésszerű magyarázata is, hisz 4-5 éve még nem volt 576 weboldal és nem volt fórum, ahol most már online-ban vitakozhatnak az olvasók. Hozzáteszem én nem járok a fórumba, ezért nem is akarok feleslegesen okoskodni erről.

Szóval a lényeg, hogy amíg mi nem vesszünk komolyabban azt a felkérésedet, hogy írjunk a csevice, addig hiába szidjuk feleslegesen. Ez az én véleményem, valószínű, hogy sokan (ezt olvasva a wc-n most egy utolsó hadjáratot indítanak az elemesztett ebéd ellen) nem fognak nekem igazat adni, de hát ezért van demokrácia, nem?

És most felsorolnám, hogy mik a problémáim az 576-tal

1. Nem ingyen van. Pedig hónapról hónapra egyre romlik a színvonal szóval nem is értem, hogy kérhetek érte pénzt.
2. Nem kapok hozzá ingyen mozijegyet. Most szüleimtől kell kóricálni rá pénzt. Ez is miattatok van.

3. Nem kapok hozzá olyan gépet, amin minden játék szaggatna mint Schumi alatt a Ferrar.

4. Nem én írom a játék teszteket, pedig én is vagyok olyan tehetséges, és legalább külön rovatot kéne kapnom, meg hozzá egy ütős gépet, meg minden game-t és fizetést is, amiért feláldozom a drága időmet azért, hogy „szenvedjek” a gép előtt.

5. Amikor megjelenik az 576 és reggel megveszem és beviszem a suliba délutánra már nem marad benne betű, mert minden cikket kiolvasnak amúgy igen kedves osztálytársaim. (ez sajnos még igaz is) Remélem kedves VargaB. úr ezek ellen sürgősen tesz valamit, mert akkor én többet nem veszek 576-ot, és elkezdem olvasni az új pc-game újságot, ami biztosan eleget tesz kéréseimnek. Tudom, hogy nem szép dolog a „stílusparódia” (szépnek tényleg nem szép, de ha jól csinálják, akkor már művészet — VargaB.), de hát körülbelül ilyen szintű problémákkal farszítja a levélírók egyik tábora a kedves olvasótábor. Nagyon remélem, hogy majd jönni fog olyan levél, amelyik vitába száll velem, és akkor talán megint lehet egy kicsit izgibb a csevi témája.

Na úgy látszik egy csöppet szabadjára engedtem az ujjaimat, ezért ezer bocs, és remélem sikerült egy kis ürt kítölteni ezzel a levéllel. Ha viszont nem kerülnek be a csevice, (mondjuk terjedelmi okok miatt) akkor legalább remélem, hogy szerezték néhány jó percet néked kedves Balázs. További jó munkát Neked és a Team mindnen egyes szorgos tagjának, csak így tovább!!!!

Pet-net

Mit is mondhatnék: nem attól lesz valaki 576 fan, hogy minden cikket töviről hegyre kiolvas, kielemez, megtanul, és reggelente felmond a tükör előtt. Ha valakinek nem szimpatikus az adott játék, az adott stílus, vagy az adott teszt, az ne olvassa el a cikket. Ha valaki nem szereti a KByte-ot, az ne olvassa. Az igazi 576 fan akkor is meg fogja venni a magazint, ha éppen tele van stratégiával, amitől pedig neki feláll a hátán a szőr.

Most dobálózhatnék nagy szavakkal, hogy az 576 életérzés, vagy miltudomén, de nem akarok senkit sem palira venni — ez egy magazin, egy határozott karakterrel, arcualattal rendelkező lap. Az ember hajlamos arra, hogy ha valami tetszik neki, akkor azt fogja olvasni, mert az életben szükség van bizonyos rendezettség, rendszerezettség. Így hát az ember

ragaszkodik ahhoz, amit megszeretett — egészen addig, amíg az képes azt nyújtani, amit elvárnak tőle.

Ezért törekszünk mi is arra, hogy hónapról hónapra hozzuk a szintet, és valamiben mindig egy kicsit többek, jobbak legyünk a konkurens lapoknál.

Szasz Balázs!

Neked még nem írtam levelet de az előző okoskához (SZ.JVC-hoz) már sokat. Már megint azzal kezdem hogy az újság klassz, azaz királynak is nevezhetném. Egy bizonyos gond van az 576 KByte újsággal, de nagyon. A borító vastagsága kúrvára szar, de már ezt nem tudom hányszor íram az okoskához de remélem te majd okosabb leszel mint az elődőd, és remélem hogy te vastagabb borítót teszel be. Az értékelő mezővel, is van gond mer ha írtok nekem 6 oldalt a járékról és az értékelő mezőt megnézem a játék nevét sehol se találom, úgyhogy vissza kell lapoznom 6 ki...t oldalt. Ezen ne haragudj de változtatni kéne. Én általában elkérek egy pár PC-s újságot hogy megnézzem, és az egyikben 15 oldalas News játékot találtam.

Remélem a News rovatokban vagy másban fogtok írni a: SIMSVILLE, FIFA 2002, BEAM BRAKERS, MOTOR CITY ONLINE, NBA LIVE 2002, MOTO RACER 3, NEW YORK RACE -RŐL.

Remélem írtok valami fejleményt.

Üdvözlétek! ICEMAN

Nyíregyháza

Hosszasan gondolkodtam, hogy ez a levél vajon egy újabb stílusparódia-e, avagy véresen komoly — de nem jutottam semmire. Úgyhogy döntöték elti, aztán majd szóljatok...

Üdv néked!

Nagyon király a lap (576Kbyte), de gondolom ezt már sokan mondták.

Már három éve veszem a lapot, de ha jobban megnézem az első 94-ben vettem. Ez újság a legjobb a hazai piacon, de szerintem külföldön is állná a sarat. A lényeg az, hogy amíg az újság megjelenik én minden hónapban megveszem. *Mert jöhet eső, fújhat széles az újság aranyat ér*
Bocsi, bocsi, de ezt muszáj volt betenni! Hadd hízzon már egy kicsit a májunk!

Helló VargaB!

Múlt havi levelem elmaradt, de megpróbálom ezzel bepótolni. Már megjött az új 576, és bele is olvastam. Kezdjük a kritikával: mostanában (megint) egyre több a helyesírási hiba, vmint az idegen szavak. Bár az utóbbiak nem nagyon zavarnak, azért szemtem - rossz arány az, hogyha mondjuk 1 oldalon 10 külföldi kifejezés van. Na mindegy, ez lényegtelen. Vannak viszont számomra teljesen érthetetlen dolgok, pl. mit keres a GTA3 és a Team Factor

előzetese között egy MK-jel??? Volt más is, de az sajna most nem jut eszembe. De ez nem is baj, hiszen az újság tők jó, meg minden, már csak kisebb hibák vannak GyZ megint rengeteg oldalt kapott ami: király. Hm... Erről jut eszembe, kezdés „gyézésen” fogalmazni. Igaz, hogy néhol be is ismered, de észre lehet venni olyan részeket, ami eléggé koppintás-gyanús. Légy inkább önmagad! Sokkal érdekesebb lenne! Na most befejezem, remélem építő jellegűnek veszed szerény levelemet, és beleszed a csevicebe.)

Na csá:

Shadowboy

1. Helyesírási hibák: hm, hát ezt a dolgot nem lehet kiküszöbölni — az ember még sokadik átolvasásra is talál újabb és újabb hibákat. De igyekszünk!

2. Idegen szavak: nos, ebben igazad van. De arról se feledkezzünk meg, hogy rengeteg olyan idegen szó van, amit rendszeresen használunk az élő magyar nyelvben, és többnyire tudjuk is a jelentésüket.

3. Nem MK jel, csak hasonló — a GTA3 egyik bűnöző klánjának logója.

4. Nem érzem úgy, hogy gyézésen fogalmaznék, de tagadhatatlan tény, hogy adott szavakat átveszek tőle. Ez végül is érthető, hiszen bizonyos szavakat és azok szinonimáit több tucat-szor le kell írni egy-egy cikkben (pl. játékos, program, stb.), így az ember üdvözöl minden olyan új szinonimát, ami magától még nem jutott az eszébe. Így tanulunk meg egymástól, és hidd el, olyan szó is van, amit GyZ vett át tőlem! Egyébként mindenki a saját stílusában ír, és természetesen úgy mindenkinek folyamatosan változik, csiszolódik, fejlődik a stílusa — én úgy érzem, sokkal nagyobb hatással van rám az általam olvasott könyvek szerzőinek stílusa, mint bármely kollégámé.

Csá VargaB!

Először is kikötöm ha van rá egy mód, hogy ez nem egy „fikázok-szidok mer olyan a kedvem” levél, csak észrevételeim vannak.

Szal. Az előző számba írt egy Térapó nevű köllök. Egy rakat saját személyes élményt, nem is ez a lényeg, hanem amit a válszoltál, hogy Kbyte ára nem változott egy éve, nah az a helyzet hogy van ugye egy másik 576 névre hallgató lap is, annak az ára még egyszer sem változott, s hogy miért hoztam elő ezt?, csak azért mert meg kéne nézni mivel is próbáljuk kimagyarázni, az újság jelenlegi tagadhatatlan visszaesését. Ez nem indok és ahelyett hogy azzal viccelődés hogy mi a gyerek neve (mert hogy ezt tetted a végén) meg kéne nézni mit is lehet tenni hogy ne csak magatoknak tetszen az újság hanem azoknak is akik ezért pénzt adnak. Az kétségtelenül igaz, hogy minden számban elmondod, hogy milyen új tagok jöttek

HA MÉR NEM TESZTELTE AZ
TÖRLEMEN TET? HE? TA MIN
HAT MI A KEMERHA? NODÉ
A MEWINGS A CSEVÉ

zavar. Eltűnt a régi hangulata.
> Igazából fogalmam sincs mi olyan idegesítő benne. Talán az, hogy MINDEN
szöveg magától NAGYON világos.
> hátter van és hova tűnt az elegeről a NORMALIS kinézetű tartalom?? És
miért kell nektek támogatni azt a hulye
> stílust, hogy felig angolul-felig magyarul írkáljatok? Miért nem lehet az-
egyszerű dolgokat szép anyanyelvünkön kifejezni (pl. miért NEWS?!)
> És ha már a Hírekkel tartok: könyörgöm, miért FEHER a háttere? Miért nem
volt jó SZÍNESEN?? És hidd el nekem (most már tudom mi nem tetszik).
> hogy a többi szöveg is úgy nevezett ki jól, hogy színes háttere volt -
szürkéskek, sötét feketes-vörösés-barna, világoskek, zöldes-takete.

és hogy ez mennyire megerősített benne-
teket, minden bizonnyal ez így is van, csak
hogy az olvasóknak elege van az erőltet-
t poénokat nyomató újtesztelőkből. Tudom,
hogy ez lehetetlen, de gondolj már bele
milyen, minden bizonnyal pozitív indulat-
okat váltana ki, ha mondjuk rá tudnátok
venni Zoleet, hogy csak egy 10 soros rova-
tot írjon havonta..., tudom hogy ez nem
lehetséges, csak példának mondtam. Ez a
példa arra használt hogy talán felismered,
hogy olyasmiket kéne bevezetni amik a
népnek is tetszenek.

Mellesleg mikor volt itt utólagja egy norm.
Poén?? ... há rég, nagyon rég.
Tegyük fel hogy sok év múlva tanítanak az
576 Kbyte történetét, akkor ezt a jelenlegi
állapotot az átmenet korának hívnák.
Itt volt ez az SzJvC nevű tag, ő legalább
változtatott, ténem sokat.

A másik a címlap kérdés, az 576 arra szü-
letett hogy a legjobb és különleges legyen
— ezek a címlapok olyan
Szürkéék, olyan semmilyenek.

Nem valami megfogó ha kilírájatok a
címlapra hogy arachnoFóbia, ráadásul
helytelenül, (ugyanis ezt a szót ph-val kell
írni, mivel latin eredetű, nem magyarosít-
hatod, mert van magyar szó rá, mégpedig
az hogy pókszony, vagy ha mégis akkor
a ch-nak írtk, semmi képp nem megy a
f-hez ph helyett.)
Tenni kéne valamit, mert ebből egyhamar
elege lesz a népnek.

Tudod van egy olyan nagyon igaz monda-
s hogy, „Mindegy, hogy szeretnek vagy
utálnak, csak közömbös ne legyél nekik”
Most pedig adok egy jó tanácsot: Ne azon
gondolkodj, hogy erre most milyen tanári
stílusban kivitelezett
főszerkesztői poént tudnál benyomtatni,
hanem a mondáson. Mindegy, hogy jól
vagy rosszat csináltsz csak csinálj valamit!
Na csumi!
reaven

Ha akarom, ha nem, most magya-
rázkodnom kell. Elolvastam hát tüzé-
tesen az előző havi csevegőt, és arra
jutottam, hogy Tépő barátunk bizony
egy szem rossz szót nem szólt ránk,
inkább dicsért minket. És szerintem én
sem mondtam rá semmi csúnyát, csak
megpróbáltam egy jókedélyű választ
adni neki.

Az árral kapcsolatos válasz pedig
nem afféle kitérő magyarázat, hanem
— ahogy azt már százszor leírtam/le-
írtuk — a kulcsa a CD melléklet hiá-
nyának. És a másik 576-os lapnak
tényleg egyszer sem változott az ára,
de hát nem is dupláztak oldalszámot
— egyelőre!

Hogy a poénok erőltetettek-e, az
viszont semmiképp sem képezheti
vita tárgyát, hiszen van, akinek bejön
a teszterek humora, van akinek nem
— ezt nem lehet megszabni, és nem
lehet olyan poénokat lökni, amik min-
denkinek bejönnek.

Hogy SzJVC mit változtatott, és mit
nem, azt inkább ne bolygassuk, mivel

az olvasók 99,9 százaléka nem lát
bele a szerkesztőség munkájába —
maradjunk annyiban, hogy a változta-
tásokat az 576 KByte stábjá végezte.
Megvallom töredelmesen, nem
vagyok latin szakos tanár, de a
phobia szónak igenis van magyarított
verziója, a fóbia. Az arachno-nak
nincs. Volt egyszer egy azonos című
film a TV-ben, akkor az újságok
Arachnofóbiának írták ezt a bizonyos
szót. Amennyiben Te latin szakos
tanár lennél, úgy ezúton megkövetlek
Téged (na tessék, a tanári stílusú
humor — de erre is van egy szép ide-
gen szó: ironia)
És képzelj, még a mondást is isme-
rem! De remélem nem haragszol meg
érte, ha én inkább jót szeretnék csi-
nálni, sem mint közömböset.

Tegyük fel, hogy sok év múlva taní-
tának az 576 KByte (nagy B!) történetét,
akkor ezt a jelenlegi állapotot a válto-
zás és a fejlődés korának hívnák.

**Valaki védjen meg minket! Valaki véd-
jen meg minket!!!**

Mélyszéges, alázattal teli üdvözlétem, oh
Magasságos Olümposzi Őtletvenhatok!
Életemben először használok arra szak-
rális billentyűzetem, hogy említi meré-
szeljek írni Nektek, kik a szentséges
Őtletvenhatok szerkesztétek. A nép (én)
meghallgatta VargaB. mennydörgő sza-
vait, és elszánta magát, hogy levelével
négy oldalra emelje a hőrszi Csevegő
dicsőségét. Ím kezembe vettem az
októberi Istenáldását (lásd még: 576
Kbyte) és Csevegőjében láttam mily
sokan fikázzák a 125. Testamentumot,
mily sokan temetik eme informatikai
intelemgyűjteményt és szentségtelenítik
meg a Magasságos Őtletvenhatok
fényét. Bár jómagam csak a
2001/februári Kinyilatkoztatás óta vagyok
hívó, kivont karddal (vagy billentyűzettel?)
rohanok bálványom védelmezésére. De
előbb elmesélem megtérésem történetét
(most töltésel még egy csésze kávét
magadnak, VargaB., mer' el fog tartani
egy darabig).

Egy hideg februári napon történt.
Rokonokhoz mentünk látogatába, így
jobbna láttam előre beszejzolni egy
kis unaloműzővel: egyszerre mindjárt
kettővel is. Akkoriban még „Játékcskillag”
hívó voltam, így először azt vettem meg,
majd kis gondolkodás után - annak elle-
nére, hogy sok rosszat hallottam felöle-
megvettem első 576-omat is. „Olcso
is, színes is, mi kell még???” gondoltam
magamban, tehát megvettem, és a két
újsággal hónom alatt elindultunk a roko-
nokhoz. Ott elsőként - a kíváncsiságtól
hajtva - az 576-ot vettem közelebből
is szemügyre. Nagyon tetszett az Onis
címlap (nekem az a kedvencem
— VargaB.), és amikor belelapoztam,
elakadt a lélegzetem - szép, rendezett,
SZÍNES, áttekinthető, képaláírással, SZÍ-
NES, jó minőségű lapokból készült,

poszteres, SZÍNES ... Majd mikor
beleolvastam: érdekes, részletes, iszo-
nyat humoros, fergeteges hangulatú,
szuperüberfunky cikkek. A „Játékcskillag”-
gal (mely egy külföldi licenszű lap -vagy
mi) összehasonlítva klasszisokkal szebb,
jobb, kiforrottabb és ami talán a leg-
fontosabb: szórakoztatóbb!!! Egyedül az
értékelő doboz nem jött be, de hála -na
várjál előkeresem a nevet- basszus.
Máhog nem basszusnak hála, hanem
basszus, pont a márciusi számot nyúlták
le a suliban, pedig asszem abban volt a
Megváltó neve, aki az új értékelőt ihlette.
Grrrrr!!! Kérlelmezni, hogy az XY-ra
usztított „bepipázott, hegesztőpisztolyos
niggereket”, állítsák rá eltűnt 576-om fel-
kutatására. Köszönöm. Na hogy foly-
tassuk értekezésemet: sz'at az értékelő
problémája is megoldódott pár hónap
múlva, így az újság ténylegesen a
100%-ot ostromolta és ostromolja most
is. Ez a saját véleményem, lehet ellen-
kezni, hülyézni, de egy (elvi sikon)
nemzetközi színvonalú lappal (na jó,
kimondom: *****) összehasonlítva az
576-ot, ki lehet jelenteni: az 576
egyszerűen jobb.

Most, hogy így elmondtam a vélemé-
nyem, meg is kell gyónnom: nem vagyok
előfizető. Tudom, hogy a hülyének is
megérné, de valahogy nem vitt rá eddig
a lélek, így hát kérek téged, magasságos
VargaB., adj egy jelet, ha azt akarod,
hogy előfizessek (Jelezzél, mondjuk itt ->
X)!

Egy keveset írnék a jubileumi számról,
mivel eléggé felkapott téma volt múlt
hónapban. Sokan kritizálták a címlapot.
Nekem - ugye már mondanom sem
kell :) - nagyon tetszett, külön móka
volt kibetűzni azokat az extraolvas-
hatatlan kiírásokat a lap szélein („A
man with nothing to lose”, „NYPD do
not cross” - ügyi vagyok, mi? Kapok
ingyen előfizetést?). (Bazz, te vagy
az első, aki — tudomásom szerint
— észrevette... — VargaB. Ja,
előfizetést nem kapsz©) Volt akinek
csalódást jelentett, hogy a jubileumi szám
semmit se volt több, mint a többi (ezt jól
megasszontam). Bevallom, én is azt hit-
tem, hogy lesz benne valami extra -őőő...
á, meg van! -izé, de nem volt. Viszont
semmit se volt rosszabb, mint bár-
mely másik szám, és ez már önmagában
is nagy ajándék (legalábbis asszem). Na
eleget hízlaltam a májgátokat, most kere-
sek valami hibát is! (mingyá' jövők) (5
óra múlva, az 576 „gyűjtemény” alapos
átnyalázása után) Khm. Akkor közli-
m a kutatás eredményét: a kutatás ered-
ménytelen volt. Az egyetlen hiba: a cik-
kek és képaláírások túl viccesek, ezért
az újság csak a WC-n ülvé használható
(mármint olvasható, nem seggtörésre
kell használni, arra ott van a 168 óra).
De ténleg, néha majd' behugyozok a
röhögéstől. Az itt felsorolt tények fényé-
ben indítványozom a „WC-papír mellék-
let” mielőbbi bevezetését.

Jó, rendben, van még egy icipici
hibácska: a cikkek történetleíró része
néha tényleg unalmas, de erről nem a
cikkíró tehet, hanem a játéktejesztők-
elvégre ők találták ki.

Lassan monumentális méreteket ölt
(vagy már öltött is?) szófosásom, ezért
gondolataimat berekesztem (peroráció),
hozzátésem: lassacskán. Még rögzitek
néhány tényít (nagy levegővétél):

1. „GyZ sznob stílusban ír” - nem igaz, ő
csupán stílusát színesíti túlbonyolított, és
épp ezért egyesek által
sznobnak vélt szövegeivel (ez a stílus
maga is humor forrása, nem csak a
tartalom (Mocskosul igazad van! —
VargaB.)).

2. „A Hónap dumája/a Visszatekintő/a
hardWARE rovat fölösleges/szar/
hülyeség” - Nem igaz, ezek a rovatok szí-
nesítik, tartalmuknál fogva gazdagítják az
újságot. Ezt is tényként foghatjuk fel (vagy
nem, de inkább igen, vagy mégse?),
így az sem csupán szubjektív vélemény,
hogy, igenis jók, hasznosak ezek a cik-
kek.

3. „Xy túlértékeli/ alulértékeli bla-bla játé-
kot” - Itt az a tény, hogy a teszter - mint azt
már annyiszor elmondták a
Magasságos Őtletvenhatok - a játékkal
kapcsolatos, pillanatnyi érzelmeit vezeti
le az értékelő dobozon, így a kapott szá-
zalékot felfoghatjuk akár játékelménynek
is. Pl.: ha a Fallout2 tesztelné most le
az 576, lehet, hogy 80% fölötti értékelést
kapna - annak ellenére, hogy ocsmány
a grafikája, szegényesek az effektek, és
tele van bugokkal, mert páratlan játékel-
ményt nyújt, még ma is. (Na jó, ez már
erősen szubjektív vélemény volt).

4. „Sok a helyesírási hiba” - Ez viszont
igaz, de elnézhető. Pl.: GyZ a hosszú
„ü”-s szavakat mindig elgépelí (pl.:
kitűzőnd, billentyűű, egyszerűű,
nagycsöcsűű - ja, ezt nem ő
írta...). (Nem? Egyébként ebben nem
GyZ a hibás — eh, de nehéz ilyen leír-
ni© — hanem az RTF konvertálás
a tördelőprogriban, de rajtavagyunk
az... őőő... témán — VargaB.)

Asszem ennyi. Befogom a lepcsés szá-
mat. Ha netán valakinek megsértettem
érzelmeit bármilyen módon -akár a
**** „becsmérlésével”- attól ezután is
töredelmesen bocsánatot kérek. Leve-
lemet fel lehet fogni elfogult véle-
ménynyilvánításnak, bár helyenként azért
megpróbáltam tárgyilagos lenni, remé-
lem sikerült.
Továbbra is zöldfülű, de hű olvasótok
(esetleg előfizetőtök :))

Tök

No Comment.

Heelő!

Már megint írok. Még mindig írok. Már
megint írtam. Már nem írok.

Már én sem...

VargaB.
vargab@576.hu



Aliens vs Predator 2

Az Idegenek jövő hónapban — újra közöttünk lesznek. A klasszikus magasságokba avanszált első epizód folytatása ugyan megbízható források állítása szerint technikai perifériák tekintetében némileg elmarad a követelményektől — de mi azért továbbra is hűségesen várjuk. Alienek és a Predator nélkül szegényebb lenne a világ.

A Bungie klasszikus sem nyughat, sőt minden jel arra mutat, öt év fáradozást követően, az alkotók végre kihasználják a 3D adta lehetőségeket karaktermodellezés szintjén is. De lehet, hogy ez csak a kampány része — jövő hónapban kiderül.

Myth III - The Wolf Age



Dragons Lair 3D

A jelek szerint Dirk végre elszánta magát, hogy negyedik alkalommal is elrablódott kedvese, Daphne nyomába eredjen. Visszatérése a jövő hónap üdvözlendőbb történései közé tarthat, köszönhetően a mítosz immár három dimenzióra támaszkodó megvalósításának. A Dragon's Lair sorozat atyjaként is ismert Don Bluth neve a sikerre, a 3D-s világmodell újszerű játékelményre lehet garancia.

Év nem telhet el EA Sports szimulációs csomag nélkül - s ez alól a 2002-es szezon sem lehet kivétel. Noha az NHL legújabb epizódjával a cég erőteljes kanyart vett arcade irányba, a labdarúgás elkötelezett szerelmesei azért reménykedhetnek, hogy a Fifa legújabb generációs darabja méltó lesz önnön hírnevéhez. A remény hal meg utoljára — mint az közismert.

FIFA 2002



TOPILISTÁK

ANGOL TOP 5

1. Arcanum (Sierra)
2. Mechcommander 2 (Microsoft)
3. Star Trek Dominion Wars (SSI)
4. Shogun - Mongol Invasion (EA)
5. Max Payne (Take 2)

USA TOP 5

1. Myst III: Exile (Ubisoft)
2. The Sims (EA)
3. Max Payne (GOD Games)
4. Train Simulator (Microsoft)
5. The Sims: Livin' Large (EA)

DEMO LETÖLTÉS TOP 5

1. Gore (4D Rulers)
2. Alien Vs. Predator (Sierra)
3. Return to Castle of Wolfenstein (id Software)
4. Rogue Spear: Black Thorn (Ubisoft)
5. Empire Earth (Sierra)

Várható megjelenések

- 4x4 Evolution 2 (Take 2)
- Mafia (Take 2)
- IL 2: Sturmovik (UbiSoft)
- Battle Realms (UbiSoft)
- Comanche 4 (Novalogie)
- Fighting Legends (Maximum Charisma)
- Cabelas: Off Road 2 (Cabelas)
- Kohan: Ahirman's Gift (Strategy First)
- Morrowind (Bethesda)

- Star Wars Battleground (Lucas Arts)
- Empire Earth (Sierra)
- Sims: Hot Date (Maxis)
- Star Trek Armada 2 (Activision)
- Europa Universalis 2 (Strategy First)
- Warrior Kings (Microids)
- C&C: Renegade (Westwood)
- Ghost Recon (UbiSoft)
- Arx Fatalis (Fishtank)

MÁTRIX

AKCIÓFIGURÁK

Keresd az
576 Shopokban!



~~3999,-~~



1999,-/db

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76



Dreamcast.



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Nagyker
Budapest XIII. Gergely Győző u. 17
Tel.: 06-20-334-7196
Ezzel egy időben a Pozsonyi u. 14. szám
alatti boltunk megszűnt!



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

WWW.576.HU

I SSN 0865-8226



9 770865 822000